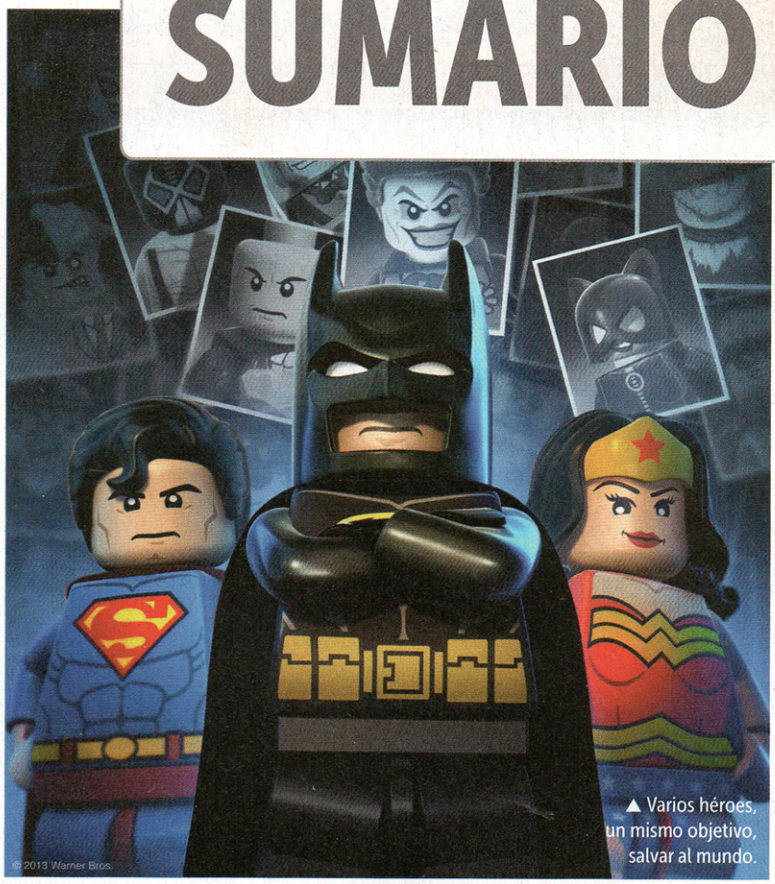
¿TAMBIÉN LE TEMES A LA OSCURIDAD?
TIPS PARA ENFRENTAR A LOS FANTASMAS EN LUIGI'S MANSION: DARK MOON
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
PÓSTER
LAS CUATRO ESTACIONES
0 37634 13113 8 06
New Leaf
Welcome to
Animal Crossing™
• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 75.00
• GUATEMALA Q 17.00 • EL SALVADOR US. 2.10
• HONDURAS L 42.00 • NICARAGUA C$ 37.00
• COSTA RICA Col 1,300.00 • PANAMÁ B/2.25
• ECUADOR 2.80 (Precio incluye IVA)
BATMAN 2
¡SANTOS JUEGAZOS PARA ESTE MES!
+ DE 10 ANÁLISIS

DONKEY KONG
COUNTRY
RETURNS
3D
DK
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2013 Nintendo

SUMARIO

▼ Eventos y festividades durante todo el año.

© 2013 Nintendo



▲ Varios héroes, un mismo objetivo, salvar al mundo.

© 2013 Warner Bros.

NUESTRA PORTADA

36 **Animal Crossing: New Leaf**

En la vida todo cambia, y en **Animal Crossing** se sigue esta regla, ahora no serás un habitante más del pueblo, tendrás a tu cargo el rol del alcalde; controlarás todo en tu nuevo vecindario.

Póster Calendario

Fechas destacadas dentro de **Animal Crossing**.

Mira todos los eventos que te esperan durante las cuatro estaciones del año con este calendario que te hemos preparado de forma especial.

REVIEWS

18 **LEGO Batman 2: DC Super Heroes**

Lex Luthor se une a **The Joker** en un nuevo plan siniestro para acabar con los héroes de DC Comics.

24 **Toki Tori 2**

Si te gustan los retos, esta es una de esas obras que no pueden faltar en tu colección.

26 **HarmoKnight**

De los creadores de **Pokémon**, tenemos un título musical increíblemente divertido.

28 **World Heroes 2**

Directo de las Arcadias llega a la Consola Virtual de Wii, un juegazo del género de peleas.

30 **Shin Megami Tensei Devil Summoner: Soul Hackers**

Atlus revive esta historia donde formarás parte de un equipo de *hackers* y cazadores de demonios.

34 **Castlevania**

El inicio de la saga de Konami ahora en el Nintendo 3DS gracias a la eShop de la consola.

GUÍA DE COLOR

Wii U

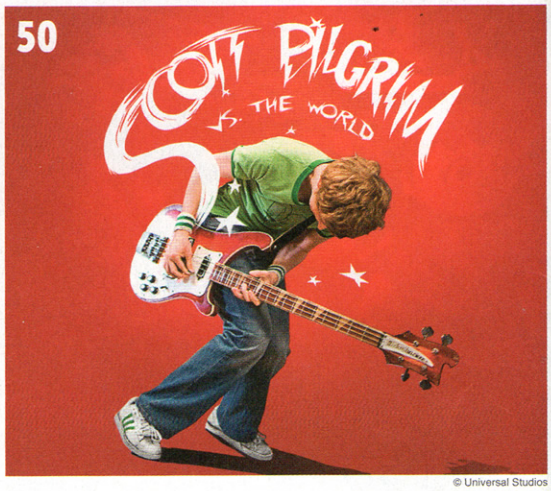
SUMARIO
Junio 2013

▼ Atrapa a todos los fantasmas con nuestra ayuda.

© Nintendo

▲ Una historia llena de magia.

▼ Del cómic a la película.



© Universal Studios

COMUNIDAD

6 **Pasacartas**
Resolvemos todas tus dudas acerca de este medio de apasionante entretenimiento.

10 **Foros y redes sociales**
Conoce la opinión de nuestros seguidores y no te quedes fuera de la plática.

12 **Galería**
Las fotos más creativas y originales del mes reunidas en un sólo lugar.

▼ Recuerda todas las vivencias de la trilogía de Camelot.

© Nintendo

TIPS

81 **Luigi's Mansion: Dark Moon**
Piérdele el miedo a la oscuridad y avanza en las mansiones con ayuda de nuestros tips.

PREVIEW

90
- Ace Attorney 5
- Game & Wario
- Pikmin 3
- Splinter Cell: Blacklist

DE INTERÉS

14 **Top News**
Los titulares más importantes del mes.

42 **Reload**
Tres episodios que forman una aventura original.

46 **Un vistazo a Japón**
Te presentamos una de las historias más emotivas que haya realizado Ghibli.

50 **¿Qué hay dentro de...?**
Referencias de videojuegos en el cine
En muchas áreas se hacen alusiones a videojuegos, conoce algunas de ellas en películas.

54 **El Gremio**
Todo lo que necesitas saber para salir de cacería.

58 **Centro de Entrenamiento**
Entérate de los últimos pormenores de **Pokémon Mystery Dungeon: Gates to Infinity**.

60 **Uno con el Control**
Domina las técnicas básicas de **Injustice God Among US**.

64 **Los Retos**
Nuevos desafíos te aguardan en esta edición.

88 **Arcadias**
Recordamos a **Mortal Kombat II**, ¡Un clásico!

Nintendo

UBISOFT

ZOMBIU

DELUXE SET

por sólo

$7499.00

Ahorra $1998.00

INCLUYE 2 JUEGOS*

INCLUYE:

• Consola Wii U • Wii U™ GamePad • Control Wii U™ Pro • Base de recarga del Wii U GamePad • Soporte del Wii U GamePad • Soportes de la consola Wii U • Disco de ZombiU • Descarga gratuita de Nintendo Land.** • Folleto exclusivo con ilustraciones de ZombiU

ZOMBIU DELUXE SET | 32GB

LIMITED EDITION

Wii U™

*Juego Nintendo Land es descargable.

**Nintendo eShop funciona solamente para Brasil y México.

Game trademarks and copyrights are properties of their respective owners. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.
© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. ZombiU, Ingo, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

EDITORIAL

Junio 2013

Sólo unos días para el inicio de la Electronic Entertainment Expo 2013

▲ Tengo una pregunta: ¿Who Let the Dogs Out?

Al igual que tú, también estamos esperando el paso de los días para conocer los anuncios de Nintendo en el mayor evento de videojuegos, este 11 de junio. Podríamos hacer algunos pronósticos, pero mejor dejaremos que las noticias lleguen en su momento. Con el Nintendo Direct de hace unas semanas, dedicado al Nintendo 3DS, nos dimos una idea de los excelentes desarrollos que vienen para esta segunda mitad del año. Así que, seguramente, ahora escucharemos novedades para el Wii U, es su turno. Por mi parte, tengo muchas ganas de conocer lo nuevo de **Super Smash Bros.**, para los dos sistemas (portátil y casero). Por cierto, en nuestra encuesta de Facebook, también es el más deseado por los fans. ¡Será un hitazo!

No dejes de visitarnos en nuestra página y redes sociales, ahí comentaremos y compartiremos videos e imágenes de todo lo que suceda en la E3. Entrevistas, opiniones, demos, tráilers y más en www.youtube.com/RevistaCN

Encuéntranos también en Facebook y Twitter.

Toño Rodríguez
Editor

CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210, México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Gerardo Escalante

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado

COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

DIGITAL

DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete

DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

RELACIONES PÚBLICAS

COORDINADORA
Monserrat Ruiz Camacho

GERENTE
Israel Lara

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna

PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS

DIRECTORES DE CUENTAS
Oscar Gaona Lozano
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Christian Rojas
Tel: 5261 2600

DIRECTOR COMERCIAL ADJUNTO
José Luis Matarredona

DIRECTOR DE MARCAS Y DIGITAL
Ernesto Sánchez Castañeda

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

MARKETING

DIRECTORA
Patricia Cárdenas Godoy

DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES

DIRECTOR
Hugo Ríos Chaverra

DIRECTORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García

EDITORIAL Televisa

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

ivm Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 22 N° 6. Fecha de publicación: Junio 2013. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 23 de mayo de 2012, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. De C.V., Democracias 116, Col. San Miguel Amantla, Azcapotzalco, México D.F., C.P. 02700, Tel. (55) 5354-0100
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6920 ESTACION CENTRAL SANTIAGO CHILE

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704564. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel. (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel. (571) 404-9832 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; fax: (571) 401-2253; suscripcionesdeditorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Isca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260; (593) 2-246-7265, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2009, Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MÉXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2013.

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

Juega en equipo con hasta 4 amigos*

Luigi's Mansion™ DARK MOON

SOLO PARA NINTENDO 3DS™

Use la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
*Sistemas adicionales y cuotas del juego pueden ser necesarios para el modo multijugador.
© 2013 Nintendo. Luigi's Mansion and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Nintendo

Pasacartas

© Nintendo

Junio 2013

Llegó el mes esperado, el resurgimiento ansiado de Wii U está por ocurrir

Kirby comenta

En el caso de **Aliens CM**, SEGA debió redimirse y seguir el desarrollo hasta lograr la calidad deseada, en vez de cancelar la versión de Wii U. Al final, nos hubiera encantado jugarlo.

© Nintendo

Aliens...

Revista CN, tengo una duda y espero que ahora sí me la contesten. ¿Por qué fue cancelado **Aliens: Colonial Marines** para Wii U?

Sebastián Martínez
Vía Facebook

Todo un escándalo provocó el estreno de **Aliens Colonial Marines** en Xbox 360 y PS3 (en Wii U "saldría" un mes después) debido a que la versión final distaba mucho de lo ofrecido y presentado previamente por SEGA.

Los lados flacos de este esperado título –que entra dentro del canon de la serie– fueron la calidad gráfica y la pobre inteligencia artificial. Incluso, recientemente salió a la luz una demanda colectiva en contra de SEGA y Gearbox por "Publicidad Engañosa", a lo cual, tanto desarrollador como distribuidor defienden su inocencia. La edición de Wii U sí era un hecho, su desarrollo corría por parte de Gearbox Software y Demiurge Software; poco tiempo después de las duras críticas por parte de la prensa y videojugadores, SEGA anunció formalmente la cancelación definitiva del proyecto en Wii U, siendo que, "según" ellos, se trataría de la versión más ambiciosa y atractiva por el uso del *GamePad*.

▼ En promesa se quedó toda la acción y emoción que presentaron en la E3.

Problema con Wii U

¡Hola! Apenas compré un Wii U de 32 gigas (la edición de lujo). Jugaba el demo de **Rayman Legends** y se congeló la pantalla sin poder apagar la consola. La única solución fue desconectarla por completo de la corriente. Mi duda es: ¿esto fue un error de mi consola o se trata de un problema aislado que se resolverá con la próxima actualización de sistema?

Dino Rey Tenison
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Dino! Se trata de un error esporádico que puede -o no- llegar a ocurrir en cualquier dispositivo (computadoras, teléfonos, etc.). Por fortuna, cada actualización de *firmware* va puliendo los posibles problemas que pudieran causar que se congele la consola, así que te recomendamos actualizar la consola.

Nuevos lanzamientos

¡Hola, Club Nintendo! Esta es la primera ocasión que escribo. Sólo son tres cosas las que tengo dudas:

SÍ
NO

@El_sombra_alan
Vía twitter

¿Es verdad que **The Legend of Zelda Majora's Mask** es el juego más raro, triste y oscuro de la saga?

SÍ

Alejandro García
Vía Facebook

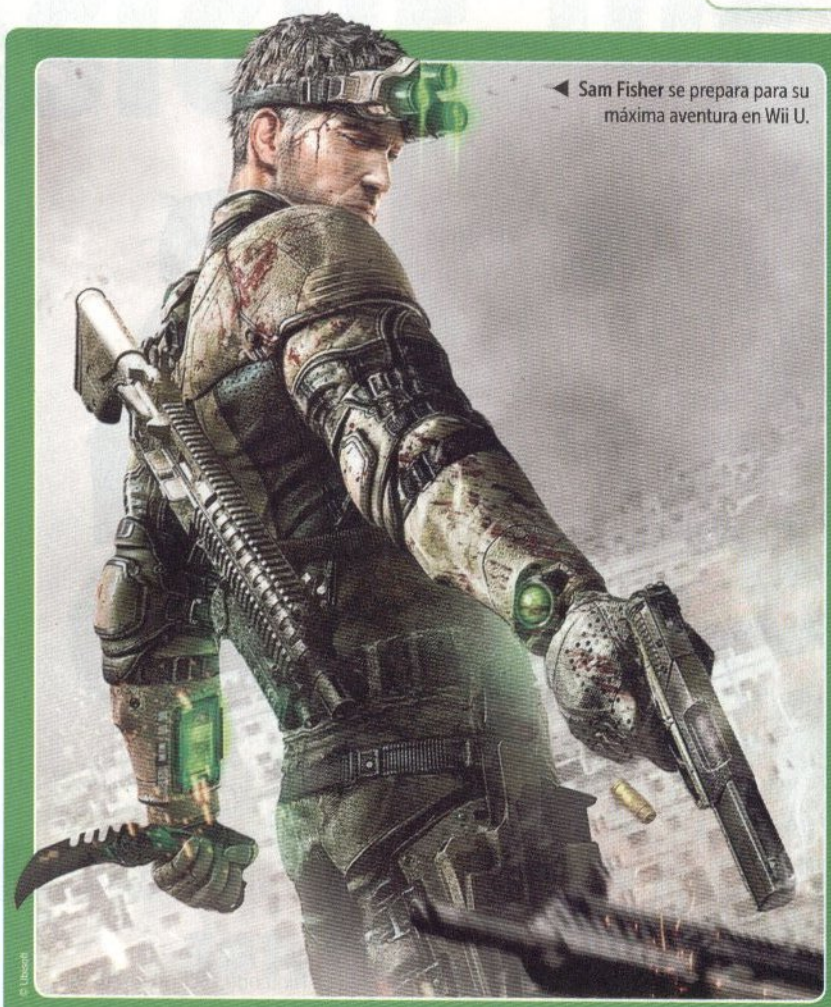
Una pregunta. ¿Se puede pasar el juego de **ZombiU** al *GamePad* cuando no uses la tele?

NO

@smaq64
Vía twitter

¿Existe la posibilidad de que los fans de **SSB** elijan los nuevos personajes jugables para las próximas entregas de la saga?

NO



◀ **Sam Fisher** se prepara para su máxima aventura en Wii U.

Carta del mes

Blacklist, la sorpresa de Ubisoft para Wii U

¡Qué tal, gente de Club Nintendo! ¿Cómo les va? En una de las conferencias de la pasada Electronic Entertainment Expo, Ubisoft presentó con espectaculares reflectores el juego **Splinter Cell: Blacklist**, sin embargo, sólo se manejaba para PlayStation 3 y Xbox 360. Un día, navegando por Internet, leí que también llegaría a Wii U, pero no confié mucho porque era abril y en Estados Unidos les gusta gastar bromas ese mes. ¿En verdad saldrá **Blacklist** para Wii U? O ¿será otro de los títulos que se queda fuera de la nueva consola de Nintendo?

Ramón López
Michoacán, México

Tienes toda la razón, no hay que creer muchas de las cosas que pongan algunos sitios de dudosa procedencia en Internet. Mejor te recomendamos buscar fuentes oficiales, ya sea la página de Ubisoft, Nintendo y claro, nuestros distintos canales de información. **Splinter Cell: Blacklist** ya está confirmado para Wii U y nos encanta la idea, pues realmente se trata de un título que reinventa la forma de ver la serie Tom Clancy, ahora con más acción y nuevas cualidades en modo multijugador *online*. Por supuesto, el uso de la pantalla táctil del *GamePad* hará que sea más interactiva y dinámica la forma en cómo resolvemos las misiones.

¿Para cuándo se lanzará el juego de video **Mario Kart** en Wii U?
¿En qué fecha se estrena **Mario & Luigi Dream Team**?
3.-¿Cuándo saldrá la versión de **Mario Party** en Nintendo 3DS?

Omar Guadalupe Hermosillo
Vía correo Facebook

Fechas definitivas aún no tenemos para **Mario Kart** en Wii U, sin embargo, parece que sí estrenará este año junto con un nuevo **Mario** en 3D para Wii U. En cuanto a **Mario & Luigi Dream Team**, esta divertida aventura de los plomeros la tendremos a mediados de agosto para Nintendo 3DS; por su parte, la próxima fiesta de **Mario**, que también será en tercera dimensión, aún no tiene fecha establecida, pero valdrá la pena esperar, pues promete nuevas experiencias de juego, así como más de 80 actividades para disfrutar.

¿No más conferencia de E3?

¿Es cierto que el próximo juego de **TLOZ** para Nintendo 3DS es un *remake* o una historia completamente nueva? Escuché en Internet que Nintendo no iba a estar en la E3, ¿es verdad?

Enrique Landaverde
Vía correo electrónico

No es un *remake* de **A Link to the Past**, sino una historia nueva ubicada en la época de dicho juego. Todo indica que será una secuela. Si tienen N3DS, bajen el video desde la eShop. Nintendo sí estará en la próxima E3, sólo que en lugar de una gran conferencia previa, se enfocarán a presentar diversos eventos para prensa y/o distribuidores.

▲ **Kirby** fue creado por Masahiro Sakurai en 1992.

@GilbertoDiazK
Vía Twitter

Kindom Hearts 1.5 HD, ¿está pensado para #Wii?

NO

Félix Gómez
Vía correo electrónico

¿Existe alguna versión de **Scribblenauts** para Nintendo 3DS?

SÍ

@DaLuSher
Vía Twitter

¿Habrá un nuevo tipo de **Pokémon** en esta siguiente generación?

SÍ

▼ Call of Duty: Ghost se estrena en noviembre.

▲ PVSZ es de los juegos más populares surgidos para móviles.

Guitar Hero on Tour

Guitar Hero on Tour, ¿se puede jugar en N3DS o N3DS XL?
Amaro Farías
Vía Twitter

No, pues el accesorio Guitar Grip usa el puerto de GBA que no existe en N3DS.

Diversificando el mercado

Hay un nuevo rumor. Según Nintendo podría abrir su gama de oferta de juegos y aplicaciones para Wii U al hacer compatibles los actuales desarrollos de SmartPhones, ¿qué hay de cierto en ello?
Abraham Cisneros
Vía correo electrónico

Los comentarios surgieron luego de una nota publicada en **The Japan Times**, en donde se dice que Nintendo estaría buscando la forma de hacer compatibles los desarrollos móviles con las funciones del **GamePad** en Wii U, por lo menos eso publica el popular sitio de noticias. ¿Funcionaría? Probablemente sí, siempre y cuando se adapten aplicaciones y juegos de calidad (pues podrá haber millones en las tiendas como Google Play y Apple Store, pero muchas no vale la pena jugarlas ni aunque sean gratuitas) y se mantengan los precios razonables.

Fantasmas en Call of Duty

¿Ya vieron que se filtró la información de **Call of Duty: Ghost**? ¿Creen que sea posible que llegue a Wii U tal como ocurrió con **Black Ops II**?
Bruno Fernández
Vía correo electrónico

De primera instancia, Activision no dio pista de que su próximo título bélico llegara a Wii U, de hecho, las filtraciones indicaban las demás consolas, pero no la de Nintendo. Incluso en sus comunicados de prensa no hay referencia a Wii U. El juego se estrena el próximo mes de noviembre, así que de confirmarse una adaptación para Wii U (que sería bastante lógica), seguramente sería durante la Electronic Entertainment Expo que está por realizarse en Los Angeles.

Recuerda que puedes enviarnos tus preguntas para que aparezcan en esta sección al *e-mail:* **pasacartas@revistaclubnintendo.com** o utiliza tus consolas para mensajes directos (deberás enviar tus códigos al *e-mail* arriba indicado para agregarte):
1.- Nintendo 3DS: 1934 1952 0856
2.- **Miiverse**: RevistaCN.

Matías Olivares
Vía correo electrónico

Pandora's Tower, ¿podría considerarse como el último juego para Wii?

SÍ

@JillRedfield19
Vía Twitter

¿Habrá un *remake* de **Metroid Prime Hunters** Nintendo 3DS?

NO

@Newo_the_gamer
Vía correo electrónico

¿Creen que con un simple sí o no de respuestas satisfactorias a las preguntas de la sección?

SÍ

¡SIGUE JUGANDO!

¿Sabías que varios de los accesorios de Wii™ son compatibles con Wii U™?

Consulta disponibilidad en tiendas. Los accesorios se venden por separado.

Wii U and Wii are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo

Wii U™

Nintendo

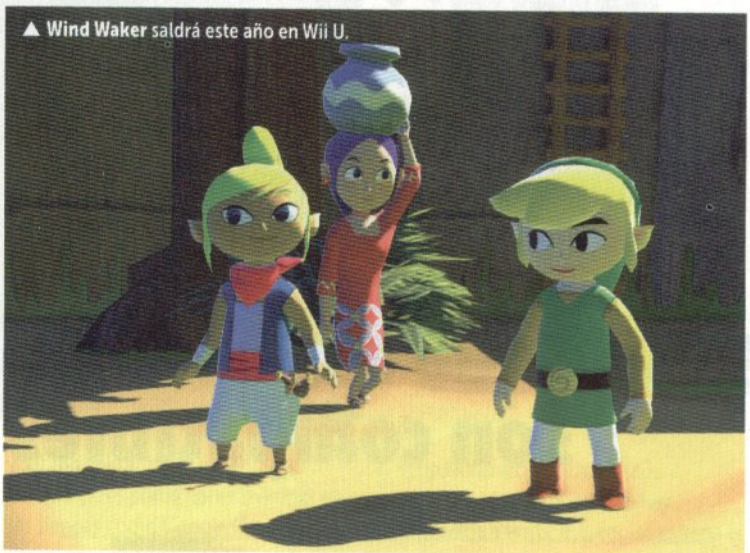
Miiverse
RevistaCN

Tu voz

Foros: ¿Qué *remake* te gustaría ver en HD o en 3D?

El segundo aire de los juegos

En la industria del videojuego, relanzar un proyecto suele ser atractivo. De entrada, capta la atención de los nostálgicos que lo vivieron y clama por la atención de nuevas generaciones que leyeron o escucharon de las viejas leyendas. Algunos *remakes* resultan geniales, como ocurrió con **MGS: The Twin Snakes**; pero otras veces modifican el *gameplay* y pierde su escencia. Lo cierto es que la tendencia de revivir antiguos éxitos es moda, sobre todo en juegos, música y películas, así que sería bueno que las compañías se enfocaran en los títulos populares y con tradición, pues no todos merecen una segunda opotunidad.


▲ **Wind Waker** saldrá este año en Wii U.

Cristian Ninty
Facebook

Super Metroid quedaría fantástico en tercera dimensión; ofreciendo *gameplay* renobado y contenido extra. ¡Sería un juegazo para Nintendo 3DS!

© Nintendo

Jesusdavila (foro) y **Ulquiorra Schiffer** (FB) quisiera ver un reestreno de **Conker BFD**. Mientras que **xed122** sugiere **Viewtiful Joe**, uno de los grandes títulos de Capcom debido a su estilo retro y gran dificultad. También en Facebook, **Edgar Miizz** y **Javier Ignacio Caldera** hablan de **Banjo Kazooie**, ¡y cómo no!, los dos títulos que salieron para N64 fueron muy populares. Salen a tema otros juegos como: **Super Mario 64**, **Mother**, **Yoshi's Story**, **Earth Worm Jim** y más.

También hay quienes muestran su descontento con tanto *remake*, pues preferirían historias nuevas, el caso de **Elsa Martínez**, **Daniel Rumpelstiltskin** o **Fernando Fernandez Gutierrez**, por mencionar algunos. Ellos comentan que la industria necesita héroes nuevos, con historias distintas. Es decir, que las compañías se atrevan a realizar nuevas IP y no sólo reediten sus viejas glorias. En lo personal, no invalido ninguna postura, hay razón en ambas; pero tanto disfrutamos una franquicia nueva, como nos emocionamos con un reestreno que use la tecnología actual, ¿no creen?

Escríbenos al correo electrónico: tuvoz@revistaclubnintendo.com

Para Ninendo 3DS, el *remake* que más esperan los fans es **The Legend of Zelda: Majora's Mask**

@PipoMayoral

Felicito a @RevistaCN por su sección "El Gremio". Los cazadores ya necesitábamos nuestro espacio.

@Santialexe

Pienso que el SNES, como lo dice su nombre, es una super consola, una leyenda que vino para quedarse.

@diego_5060

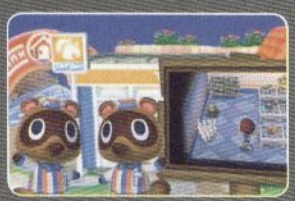
Yo me pregunto: si **Jumpman** es **Mario**, ¿por qué **Cranky** envejeció y **Mario** se ve mejor que nunca? No lo había pensado. @MasterKiraCN @RevistaCN.

Revista CN
Destacados del Mes

Te recomendamos

▲ **Rayman Legends: CA**
Compite contra el mundo entero en esta divertida app gratuita.

▲ **Game & Wario**
La esperada llegada del simpático villano se aproxima para Wii U.

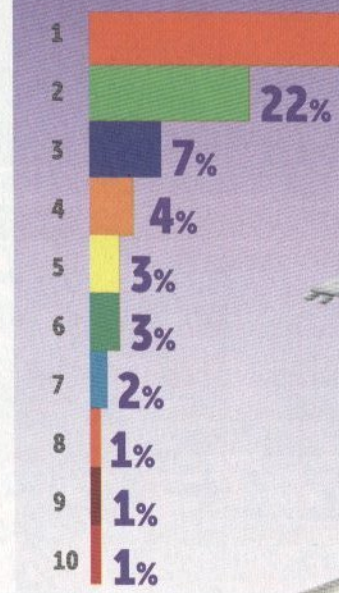


▲ **Animal Crossing: NL**
Conviértete en el alcalde y reinventa tu propio pueblo.

▲ **Destacados RevistaCN**
Cada mes tendremos un *teaser* de nuestro contenido en el canal.

Youtube
Youtube.com/RevistaCN

Encuesta
¿Sobre qué juego te gustaría que se diera más información y detalles en la próxima E3?



1 Super Smash Bros. (Wii U/ N3DS) 56%

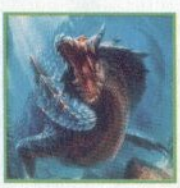
Votos
2 TLOZ (Wii U) 22%
3 Pokémon X/Y (N3DS) 7%
4 Monster Hunter 4 (N3DS) 4%
5 Mario 3D (Wii U) 3%
6 Mario Kart (Wii U) 3%
7 Bayonetta 2 (Wii U) 2%
8 Watch Dogs (Wii U) 1%
9 Rayman Legends (Wii U) 1%
9 Batman: Arkham Origins (Wii U) 1%

facebook.com/RevistaCN

◀ Super Smash Bros. es el juego más deseado.

© Nintendo

@RevistaCN gracias a **Monster Hunter Tri** entendí que las cosas no se hacen solo, sino en compañía de otros.
@LucasZamorano3



Lo mejor de **Twitter**

@BlackOpsZombie7

Al fin llegó a Puerto Rico la @revistacn del mes de abril y sin duda alguna una de las mejores portadas #injustice #clubnintendo.

@JorgeAsael

@RevistaCN ya basta de explotar la nostalgia de la gente con *remakes*. Mejor hagan nuevos juegos con una trama que supere a los anteriores.

@YadCecilia

En Venezuela necesitamos la @RevistaCN para vivir... Les extrañamos.... #SOS.

Twitter
@RevistaCN

¡Muéstranos qué tan fan de Nintendo eres para que aparezcas en la galería de arte de Club Nintendo!

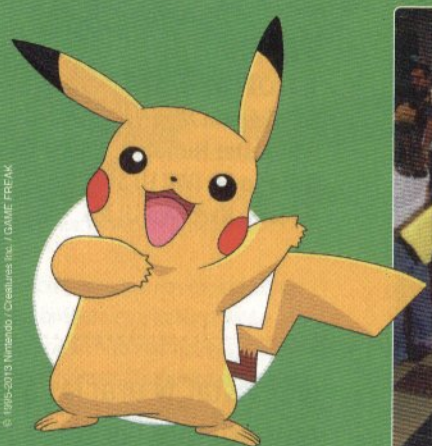
La pasión por Nintendo sigue en aumento. Podemos comprobarlo con la serie de fotos de los fans de toda Latinoamérica. ¿Ya nos enviaste la tuya?

▼ Dereck Fabricio es fan de Nintendo desde los cuatro años.

▲ Yurguen Peñaranda envía esta Foto colectiva del Grupo N3DS StreetPass de Costa Rica.

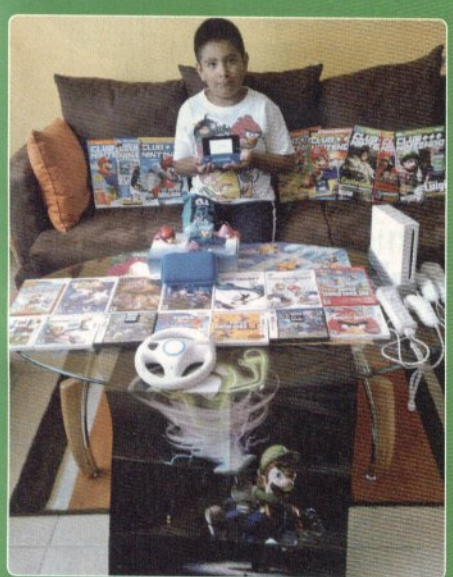
◀ Les enseñamos la colección de Alexei y sus primos Aarón e Iker.

▲ Julian Hananías muestra gusto por los íconos del Reino Hongo.

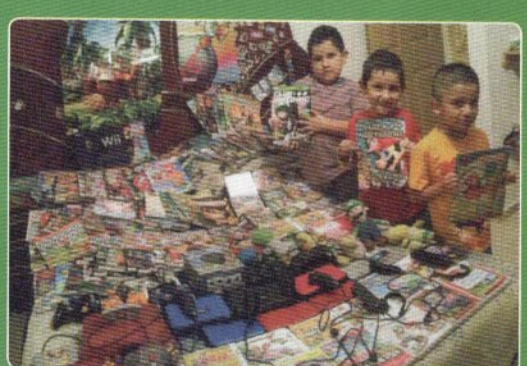


© 1985-2013 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK

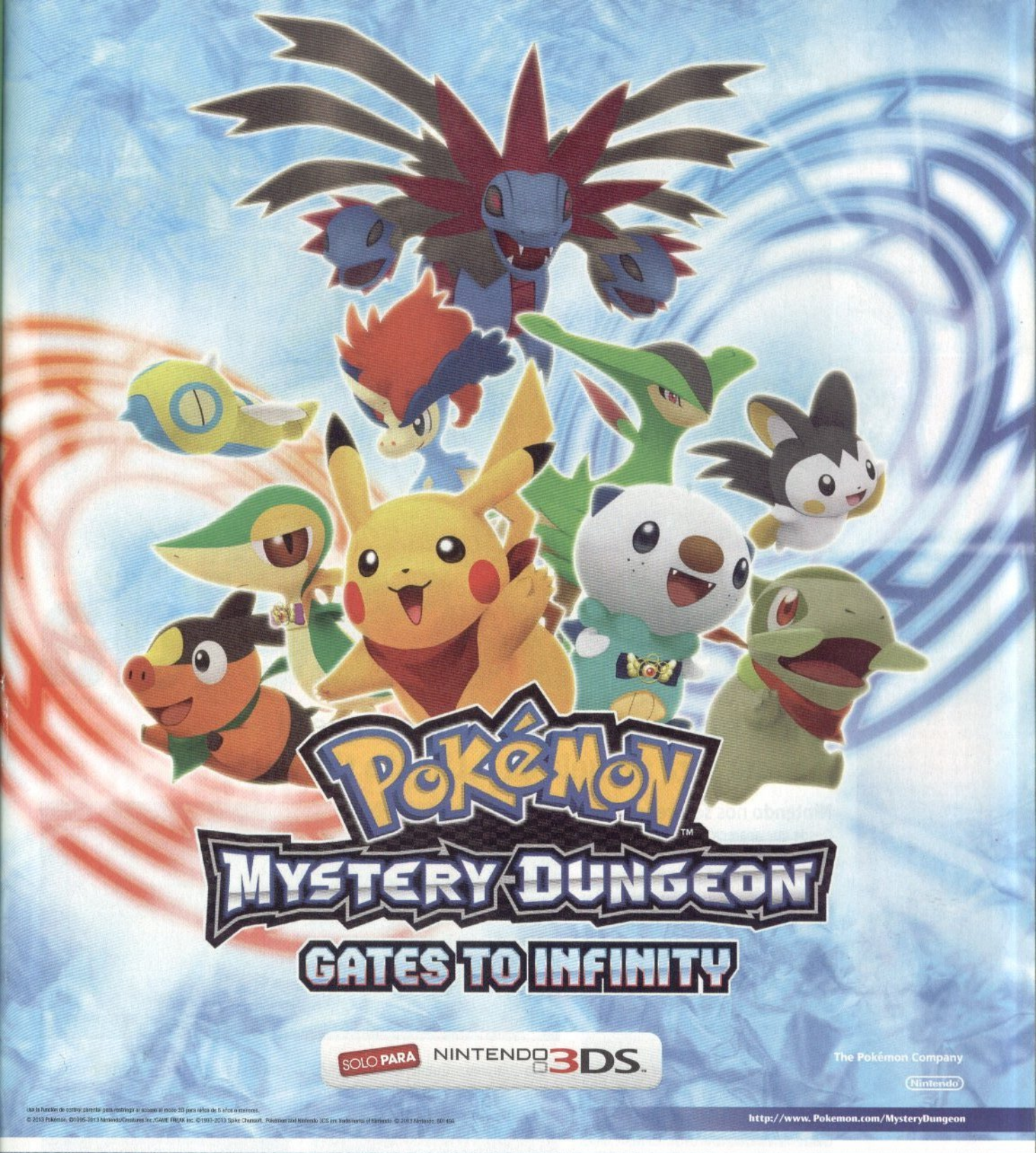
▲ Mayra Esparza, de San Luis Potosí, nos muestra su *cosplay* de **Pikachu**. ¡Muy bien!



◀ Diego Jiménez es fan de Nintendo y de los juegos de **Super Mario Bros.**



▲ Adrián, Alejandro y Luis Ángel de la Torre nos escriben desde Aguascalientes. ¡Aquí una parte de su colección!



usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.

© 2013 Pokémon. ©1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993-2013 Spike Chunsoft. Pokémon and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo. 801494

http://www.Pokemon.com/MysteryDungeon

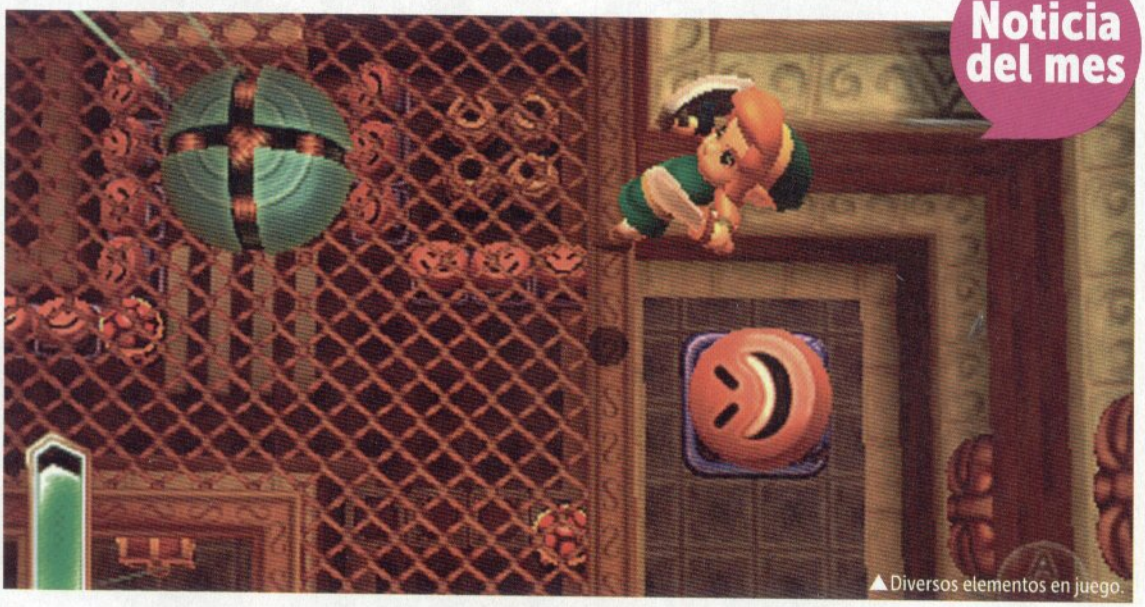
¡Edición especial!

Pikachu Nintendo 3DS XL

NINTENDO 3DS XL

Noticia del mes

Checa el *gameplay* en nuestro canal youtube/ RevistaCN



▲ Diversos elementos en juego.

Nuevo Zelda

Tras rumores, se dio a conocer que el título será secuela de A Link to the Past

Nintendo nos sorprende

Desde que apareció **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**, se comentaron muchas cosas sobre el nuevo juego de la saga para esta consola, algunas personas afirmaban que sería un *remake* de **Majora's Mask**, pero Nintendo sorprendió a todos al dar a conocer que se trataría de un juego nuevo, secuela del emblemático **A Link to The Past** de Super Nintendo.

▲ Muchas sorpresas estarán ocultas en el pasto, no dudes en contarlo.

El título aún no tiene nombre definitivo, pero eso seguro cambiará después de La E3, donde se mostrará un avance mayor al que pudimos probar hace unas semanas, un pequeño demo del juego completo. Cuenta con varios elementos del juego de SNES, como la vista cenital, además de que el mapa de Hyrule tiene muchas similitudes con el que vimos en 16 bits hace varios años, será una gran obra que disfrutaremos en nuestros Nintendo 3DS.

Visita

www.nintendo.com

Dos juegos de la leyenda

Después de que se anunciaron para el mercado japonés hace meses, ahora son una realidad y ya puedes descargar **TLOZ: Oracle of Ages / Seasons** en la eShop de N3DS.

© Nintendo

Top de juegos descargados

1. **Fire Emblem Awakening -N3DS-**

2. **Punch Out! -Wii U -**

3. **Rayman Legends App -Wii U-**

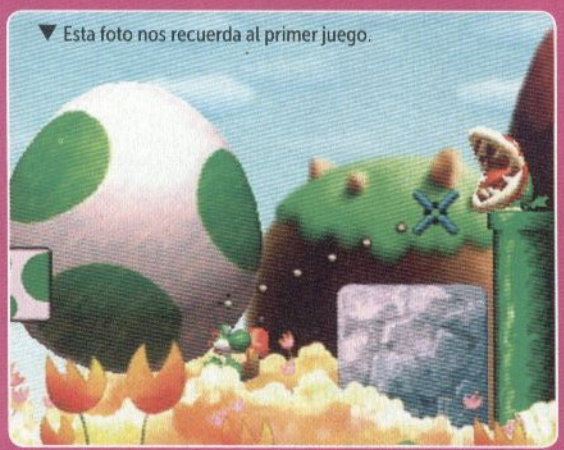
Regresa Yoshi a N3DS

Los embajadores de la consola pudieron disfrutar del original como un regalo de Nintendo

Aunque el anuncio de un nuevo juego de **Zelda** robó cámara, existió otra noticia que también le dio la vuelta al mundo e igualmente nos hizo felices, se ha hecho oficial que Nintendo trabaja ya en la secuela de Yoshi's Island para Nintendo 3DS, donde se aprovecharán las ventajas técnicas de la portátil.

Visita

www.nintendo.com



▼ Esta foto nos recuerda al primer juego.

Baby Mario necesitára de tu ayuda una vez más

▼ Los simpáticos monos no podían faltar.

▲En corto

Puedes descargar gratis **Tank! Tank! Tank!** De la eShop de Wii U.

La fiesta no va a parar nunca

La diversión tomará otro nivel

¡A celebrar!

Otra de las noticias que Nintendo dio a conocer mediante un Nintendo Direct hace unas semanas, fue que la famosa serie de **Mario Party**, la cual comenzara su camino en 1999 para Nintendo 64, pronto tendrá una versión para Nintendo 3DS.

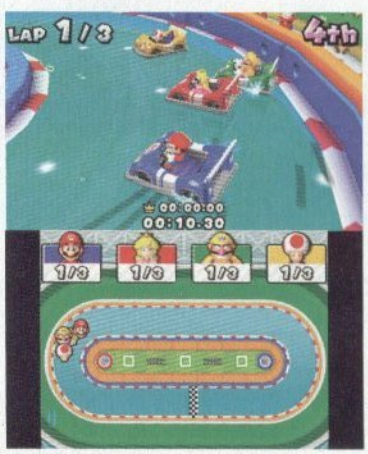
Se utilizarán las características especiales de la consola para participar en todos los minijuegos que se incluirán en la versión final.

Como no podía ser de otra forma, se podrá competir con varios amigos, aunque aún no se confirma si todos deberán tener el título, pero a estas alturas ya es lo de menos, estamos seguros que será la mejor versión portátil de la serie hasta ahora.

Su fecha de salida no se ha confirmado, pero creemos que será este año.

Visita

www.nintendo.com



▲ Una entretenida carrera.

Monster Hunter Ultimate -N3DS-

4

Panorama View -Wii U-

5

Ice Climbers -Wii U-

6

- Altamente recomendado
- Sugerencia del *staff*
- Juego esperado por la comunidad

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

Suscríbete hoy mismo

Obtén 25% de descuento

Sobre el precio normal de $360

Hazlo *on-line* en

clubnintendo.tususcripcion.com

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.
Teléfono: 52 65 09 90 o al 01 800 849 9970
¡Con gusto te atenderemos!

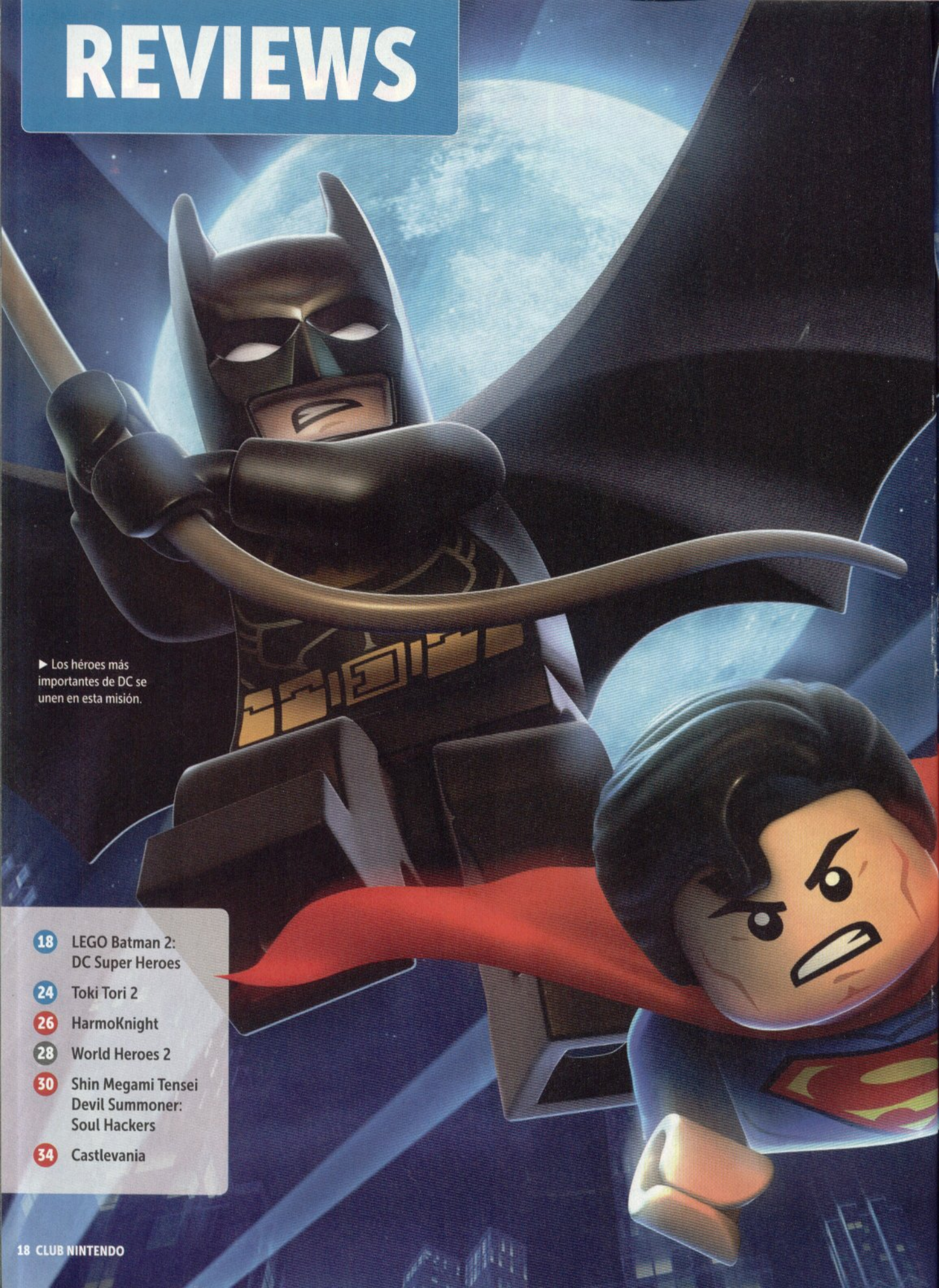
Vigencia: Julio 15 de 2013 CLUB22/06-6444

Recibe 12 ejemplares al año por sólo

$270

MIRA QUIEN REGRESÓ
DK
SOLO PARA NINTENDO 3DS™
Usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
Nintendo 3DS™ son trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo.

REVIEWS



► Los héroes más importantes de DC se unen en esta misión.

18 LEGO Batman 2: DC Super Heroes

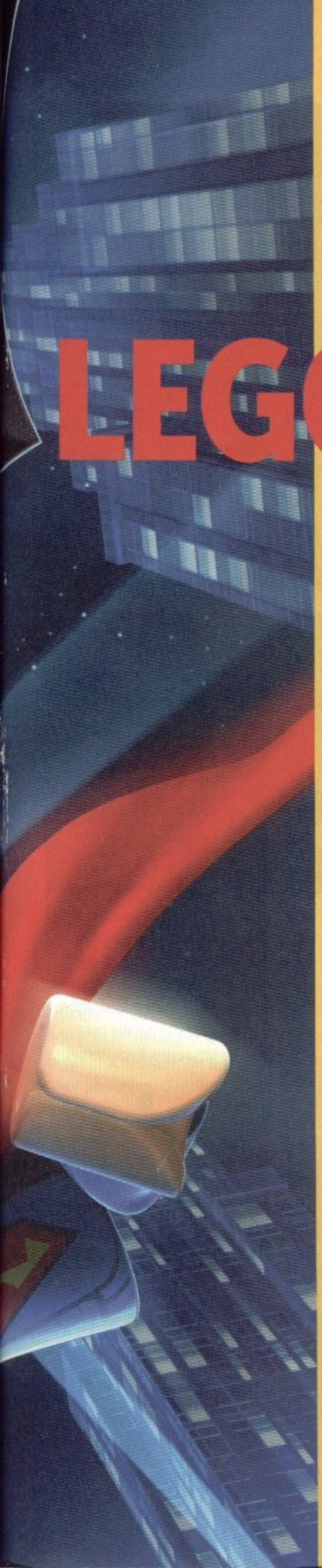
24 Toki Tori 2

26 HarmoKnight

28 World Heroes 2

30 Shin Megami Tensei Devil Summoner: Soul Hackers

34 Castlevania



LEGO Batman 2: DC Super Heroes

El Joker aún tiene muchas sorpresas por ofrecer

- Compañía **Warner Bros. Interactive Entertainment**
- Desarrollador **Traveller's Tales**
- Categoría **Acción**
- Jugadores **Multijugador**
- Opinamos **Ahora con nuevas funciones de *gameplay*.**

Violencia animada

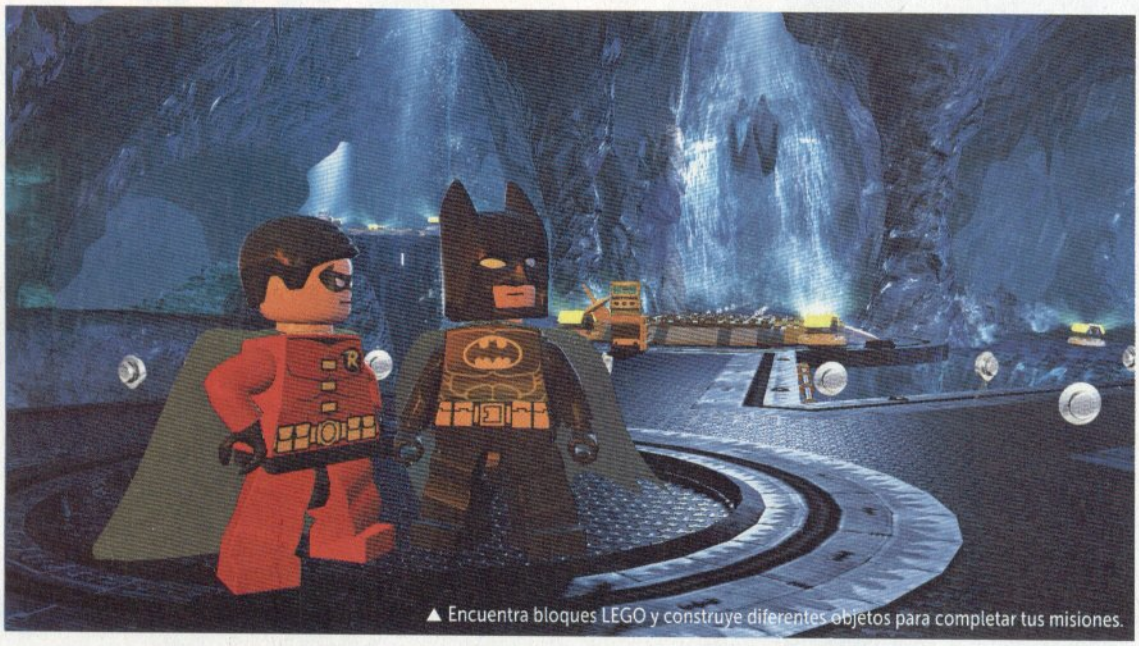
© 2013 Warner Bros. Interactive Entertainment

El **Caballero de la Noche** se ha vuelto muy popular en Wii U, siendo éste su tercer título en donde ha tenido participación (si contamos **Injustice: God Among Us**). Aquí combatirás contra los grandes villanos de Gotham City de una forma muy divertida.

La acción de los personajes de DC Comics se vuelve a dar cita en esta secuela de **LEGO Batman**; pero en esta ocasión la emoción de los encapotados se verá maximizada cuando se tengan que enfrentar a prácticamente todos los desquiciados villanos que estaban "vacacionando" dentro del asilo Arkham, incluido, por supuesto, el máximo rival del murciélago: **The Joker** (en su versión más simpática, pero no menos desequilibrada).

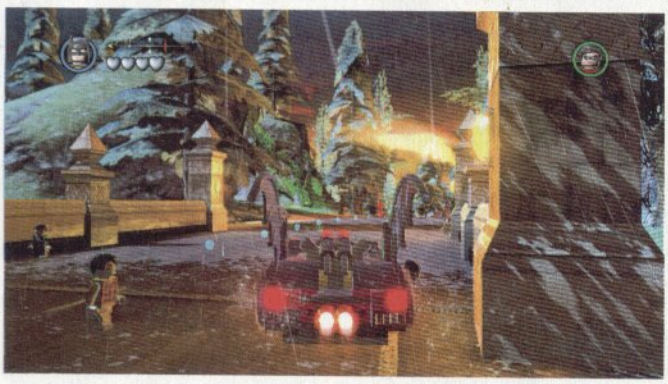
De igual forma, nuevos personajes se han dado cita en esta batalla (tanto héroes como criminales), por lo que podríamos decir que la experiencia de juego será mucho más completa e intensa que la anterior. ¿Quieres conocer todos los detalles de **LEGO Batman 2**? ¡Checa lo siguiente!

Dick Grayson, conocido como **Nightwing**, será uno de tus aliados



▲ Encuentra bloques LEGO y construye diferentes objetos para completar tus misiones.

▼ No importa si llueve o nieva, el Batimóvil siempre responderá.



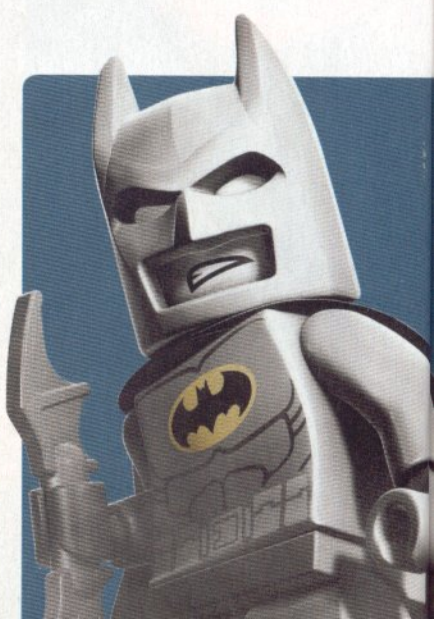
▲ Los supervillanos también vienen en paquetes de dos.

Un día en Gotham City...

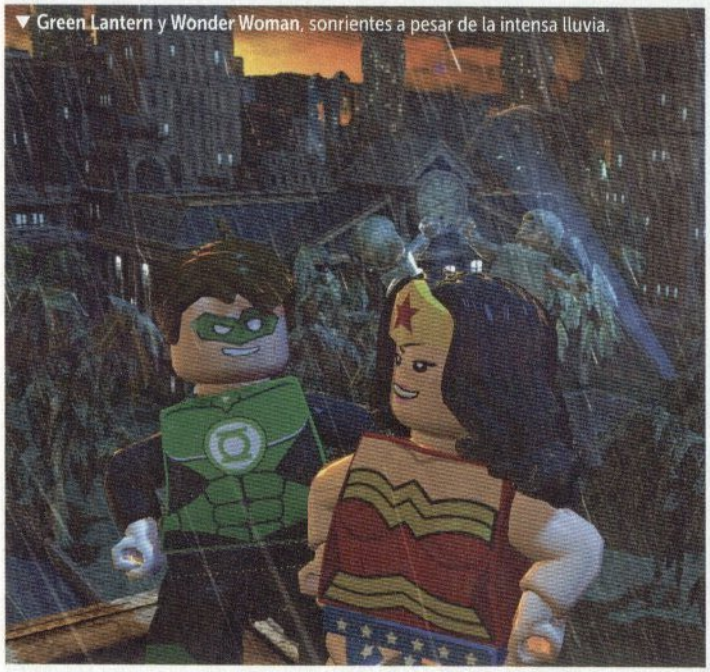
La historia comienza con la celebración del "Hombre del Año", donde compiten el excéntrico millonario y filántropo **Bruce Wayne**, y un tipo calvo de Metrópolis (tal como le llama la presentadora de televisión a **Lex Luthor**). Obviamente, el premio queda en poder del hijo pródigo de Gotham bajo la dibujada mirada inquisitiva de **Luthor**, pero cuando estaba a punto de recibirlo, entra una transmisión ilegal de **The Joker** para luego hacer su típica entrada espectacular ante los asombrados espectadores. Poco después, el dúo dinámico llega para proteger a los civiles de las locuras de **The Jocker** y su grupo de maleantes; aunque éste logra escapar a bordo de una lancha, junto con un gran botín que incluye la estatuilla dorada del premio. La persecución termina con la captura de **The Joker** en el parque de diversiones de Gotham.

Clark Kent entra en acción

Luego de que la justicia nocturna pusiera en el asilo de lunáticos al criminal, el diario *El Planeta* envía a **Kent** para cubrir los eventos recientes, situación que es particularmente conveniente, pues **Luthor**, quien no tiene un pelo de tonto, quiere vengarse de la ciudad y decide rescatar a **The Joker** para que le asista en sus siniestros planes. Ellos planean utilizar una nueva arma llamada "Destructor" que prácticamente destroza todo objeto oscuro brillante (todos los juguetes del murciélago); el problema es que su fuente de poder no es fácil de conseguir (kriptonita), por lo que ambos villanos tratarán de mejorar ese detalle para deshacerse de sus respectivos némesis.



Enfrenta a villanos como Two Face, Killer Croc, Scarecrow, Brainiac y muchos más



▼ **Green Lantern** y **Wonder Woman**, sonrientes a pesar de la intensa lluvia.

▲ **Batman** no pierde la oportunidad de demostrar sus pasos de baile.

▲ Con zapatos aerodinámicos, **Flash** supera sus récords de velocidad.

¡En busca de la Kriptonita!

Pronto te darás cuenta que los lunáticos robaron una serie de químicos para generar su propia kriptonita, o por lo menos 80% parecida, para usarla como señuelo y lograr que el murciélago los conduzca hacia su almacén privado donde se encuentra la verdadera kriptonita en grandes proporciones.

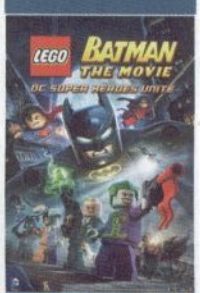
Así inicia tu nueva y humorística cruzada contra las mentes criminales más grandes del Universo DC, quienes se harán acompañar de algunos otros personaejs que tienen cuentas pendientes en Gotham o Metrópolis. En cuanto al estilo de juego, no hay cambios, de hecho, si ya has jugado algún título de LEGO, te sentirás familiarizado inmediatamente.

Las acciones del juego son muy básicas, pero no por ello menos entretenidas, por ejemplo, podrás realizar acciones como cambiar de personaje, atacar, saltar o valerte de ciertas habilidades únicas de cada héroe simplemente presionando un botón. Por supuesto, habrá momentos en los que necesitarás construir diversos artefactos para avanzar en la misión, éstos los ubicarás fácilmente, pues se trata de pequeños montículos de piezas LEGO que armarás en segundos al activar el botón de acción.

Mundo abierto en HD

La Alta Definición hará que cada rincón de Gotham luzca genial. Esto se nota en las fuentes de luz y en texturas, tanto de personajes como escenarios. De hecho, lo puedes comprobar en las fotos de arriba, donde los reflectores modifican las sombras, así como también la lluvia cambia el aspecto del cabello, cuerpo o trajes de cada personaje Ahora bien, **LEGO Batman 2: DC Super Heroes** se trata de un título de mundo abierto (como **Grand Theft Auto**, **Spider-Man** o **Arkham City**), así que podrás explorar libremente las calles para encontrar uno que otro secreto o recoger monedas, las cuales podrán dar nuevos beneficios que le darán el máximo potencial en *Replay Value*, pues en realidad, la temática principal no es tan extensa como se desearía.

También en Blu-Ray



Para que continúes tus aventuras, échale un ojo a la película animada **LEGO Batman**. ¡Risas garantizadas!

El efecto Batman Arkham City

Divertidas parodias del arte usado para el juego de RockSteady

Sin duda, **City** y **Asylum** han sido las mejores entregas "serias" del murciélago; pero, para relajarse un rato, no hay mejor opción que las humorísticas historias de LEGO, ¿no crees?

Héroes o villanos, ¿cuáles prefieres?

La **Liga de la Justicia** reunida -casi- en contra del mayor grupo de villanos.

Batman

El héroe principal. Aficionado a los *gadgets* y apasionado de los vehículos de toda clase. Durante el juego, podrá vestirse con distintos trajes que le brindan grandes poderes.

Wonder Woman

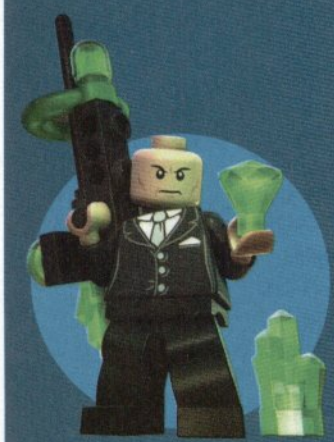
Los brazaletes y su poderoso lazo son las herramientas ideales para esta bella amazona.

Superman

A diferencia de sus colegas, **Kal-El** se disfraza de simple mortal (**Kent**) para pasar desapercibido en Metrópolis.

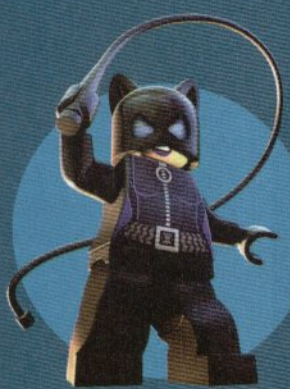
Robin

El **Chico Maravilla** en su traje rojo. **Tim Drake** se convirtió en el tercer **Robin** tras la muerte de **Jason Todd**.



Lex Luthor

Mucho dinero y tiempo libre es lo que le sobra a **Luthor**, por eso su *hobbie* es perseguir héroes.



Catwoman

Esta versión se ve más tierna que **Hello Kitty**, pero no te confíes, es toda una fiera lista para la acción.

Bane

El veneno que utiliza hace que sus músculos crezcan (o por lo menos se dibujen), ganando fuerza extrema.

The Joker

No importa cuántas veces lo encierren, siempre hallará una forma divertida de escapar.

▲ Cyborg es un AS en la tecnología, incluso con las piezas de plástico.

▲ Una casual reunión de dos superhéroes en el parque.

▲ Miradas que matan... o por lo menos te quemarían el cabello.

▲ **El Hombre de Acero** se estrena en cines el próximo 14 de junio. ¿Ya están listos?

En Wii U, el control táctil agrega funciones que hacen más amigable la experiencia de juego

Solo o en cooperativo

La diversión también viene en pares y, cuando se trata del Dúo Dinámico, con mayor razón, de esta forma, tendrás la oportunidad de jugar la historia principal de manera individual, así como cooperativa. Lo interesante es que **LEGO Batman 2: DC Super Heroes** incluye la función *Off-TV* en ambos modos de juego, un ejemplo de ello es **CoD: Black Ops II**, donde mientras un jugador utiliza la televisión, el segundo entra en la acción de la misma misión a través de la pantalla del GamePad.

En la modalidad individual, el control táctil contará con cualidades extra, como ver el mapa para identificar los objetivos a cumplir o los posibles puntos que contengan secretos; además de seleccionar tipos de traje o acciones básicas del juego.

En conclusión

La adaptación a Wii U nos sorprende unos meses después del estreno de las demás plataformas, y viene a completar la oferta para todas las consolas de Nintendo (NDS, N3DS, Wii), sólo que se posiciona como la más completa hasta el momento y, claro, la que mejor se verá en la máxima resolución de tu televisor. Recuerda que los eventos del juego y cómo se desarrollan difieren en las versiones portátiles y las caseras, pues, como dije antes, en Wii U gozarás de mundo abierto, mientras que para los portátiles tendrás caminos definidos.

Otro de los puntos fuertes es la variedad de personajes y cómo interactúan en la historia, pero lo mejor es que en todo momento notarás humor y sarcasmo (más entre **Batman** y **Superman**) que te hará súper ligero el terminar la aventura.

Si buscas algo entretenido, fácil de jugar, pero que también te mantenga en el juego por varias horas, LB2:DCSH es tu opción.

RANKING **CN 8.0**

▲ Todos los elementos en pantalla te ayudarán en la aventura.

▲ ¿Qué pasará si le das de comer a esta criatura?

Toki Tori 2

Una gran prueba para tu paciencia

- Compañía
Two Tribes
- Desarrollador
Two Tribes
- Categoría
Puzzle
- Jugadores
1
- Opinamos
Una experiencia fresca e innovadora.

Lo comentamos en su momento: hace más de cinco años, WiiWare, la plataforma virtual en Wii en la que podíamos apreciar el trabajo de estudios independientes, traería como consecuencia grandes obras que de otro modo no hubieran tenido un espacio en este medio, uno de los casos más comentados es el de **Toki Tori**.

Cuando apareció para Wii, a pocas personas les llamaba la atención. Se quedaban con la imagen principal, la de un pollo avanzando en varios niveles, y por tal motivo no le daban una oportunidad, pero con el tiempo las cosas cambiaron, todo mundo hablaba de él, la prensa mundial lo calificaba como una maravilla, lo que resultó en que ahora podamos gozarlo en Wii U, **Toki Tori 2**, una secuela sensacional.

Pero vamos con calma, te explicaremos por qué el éxito de este juego si es que no conociste la primera parte.

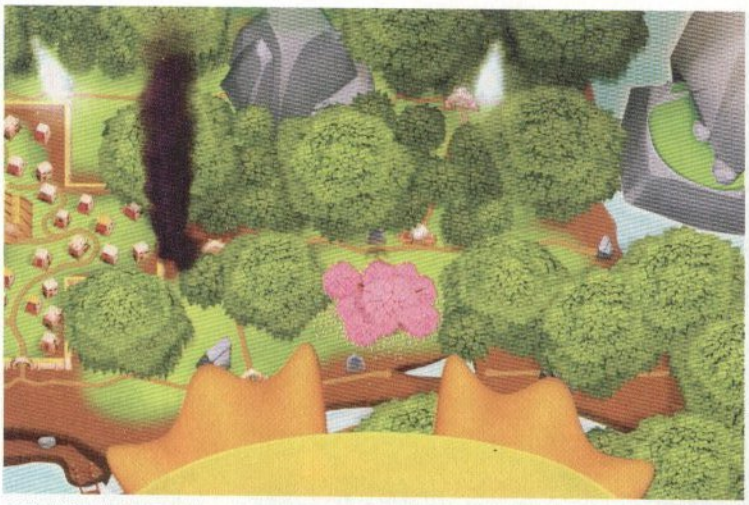
Como ya adelantábamos, controlas a un pollo que no tiene armas, superpoderes o habilidades mágicas, el único movimiento que puede realizar es pegar en el suelo, nada más, así que debes arreglártelas para superar todos los niveles, con eso y con tu ingenio, pieza clave para que **Toki Tori** sea el fenómeno que es. Antes de ponerte algunos ejemplos de los acertijos que se van a plantear, tienes que saber que el juego es una mezcla entre plataformas y *puzzle*. De entrada suena algo raro, pero bastan cinco minutos jugando para que aceptes el concepto que se está planteando y comiences a disfrutarlo.

Antes de dar un paso adelante, tienes que observar muy bien a tu alrededor,

La primera parte de este juego fue todo un éxito descargable en Wii

revisar todos los elementos con los que vas a contar y con ellos planear una estrategia que te permita avanzar, algo importante es que no todos los *puzzles* tienen una sola forma de resolverse, sino varias, algunas más lógicas que otras, pero eso ya dependerá de ti y de cómo entiendas los problemas a los que te enfrentarás.

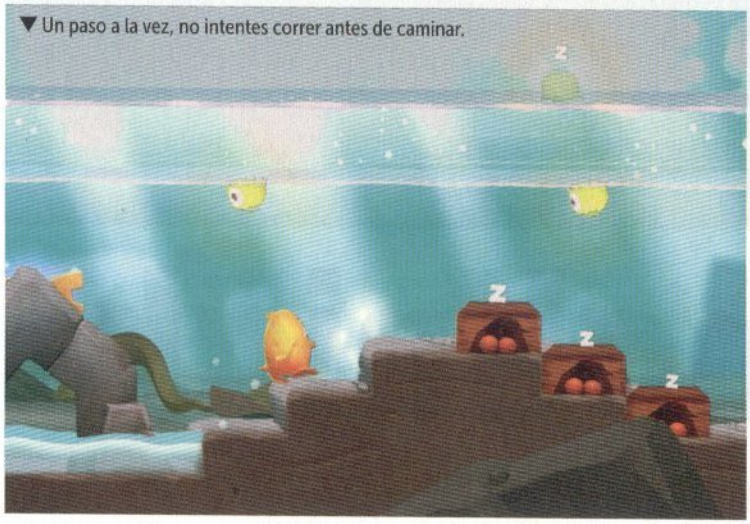
© Two Tribes



▲ Tendrás un mapa principal que mostrará tu avance.

◀ No es el clásico héroe de leyenda.

▼ Cada movimiento debes pensarlo cuidadosamente.



▼ Un paso a la vez, no intentes correr antes de caminar.

▲ Cada zona tiene sus propios peligros.

Imagina que te encuentras frente a una pared que no puedes superar, es muy alta para saltarla, pero cerca ves una pequeña rana y una rama con un insecto, ¿qué harías? No, apagar la consola no es una opción correcta.

Lo que debes hacer es pegar en el piso cerca de la rama para que el insecto se caiga; ahora repite la fórmula para orientarlo hasta que llegue junto a la rana, esta se lo comerá y se inflará, dando como resultado que cree una pequeña burbuja a la que debes entrar para pasar volando el muro, el cual parecía una muralla; como te darás cuenta, aunque simple, la solución requería de pensar muy bien en cómo combinar los elementos, de eso depende el éxito o fracaso de tus misiones..., además de la salud de tus controles, no te vamos a mentir, habrá momentos en los que vas a querer lanzar una piedra a la pantalla, pero, insistimos, sólo debes mirar a tu alrededor, ningún *puzzle* se resuelve con elementos ajenos a esa escena, de modo que sólo necesitas concentrarte para encontrar una solución.

Todos los elementos en escena pueden ayudarte a completar la misión

Toki Tori 2 supera al original en muchos aspectos, el más importante: la estructura de los niveles, pues ayudan a la creatividad de los acertijos que, a la larga, aunque llegues odiarlos un tiempo, terminarás amándolos. Desde ya es, junto a **Trine 2** y **The Cave**, de lo mejor que puedes descargar del catálogo virtual de la eShop para Wii U, esperamos más obras similares, no sólo de estos desarrolladores, sino de otros estudios que pueden tomar de inspiración este juego, que representa cientos de horas de diversión sin preocuparte por más que sólo eso, divertirte.

Todos los premios y reconocimientos que ganó la primera entrega no nos extrañaría que los superara Toki Tori 2, un título excelente.

RANKING **CN 8.5**

▲ Una divertida historia sólo para Nintendo 3DS.

HarmoKnight

Sigue el ritmo de la diversión en 3D

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Game Freak Inc.**
- Género **Musical/Plataformas**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Adelantado a su época.**

Todos alguna vez nos hemos preguntado si en Game Freak tendrían el talento para realizar juegos que no tuvieran que ver con **Pokémon**, la respuesta, aunque tarde, es positiva y responde al nombre de **HarmoKnight**, un título de plataformas como no has jugado antes.

La historia en este juego es lo de menos: controlarás a un joven con un bastón en forma de nota musical, la cual te servirá como arma contra los enemigos que te esperan en cada nivel.

Aquí es donde comienza lo bueno, no se trata de avanzar tomando monedas buscando lugares secretos con la calma que nos ofrecen otros títulos, en **HarmoKnigth** todo sucede en perfecta sincronía al ritmo que el escenario te marca, del cual no puedes salirte si es que deseas completarlo.

Al avanzar, verás notas musicales colocadas en todo el camino, al tocarlas completarás la melodía que se escucha en el fondo para la misión, de forma parecida a lo que ocurría en **Super Mario Galaxy** cuando encontrabas las notas especiales que debías seguir para salir de ciertas áreas, sólo que ahora toda la aventura se desarrolla bajo esta premisa musical, sumamente divertido.

Con tu bastón debes golpear a los enemigos en el momento justo, de lo contrario, el impacto será muy débil y no sonará como debe, además de que si lo haces correctamente, al lanzarlo golpeará notas que de otra manera te sería imposible tocar.

Al igual que **Rhythm Heaven**, lo importante es el ritmo, la sincronía perfecta con el entorno, esperar el momento justo para saltar, atacar o caer, todo tiene su recompensa, una mejor calificación al terminar cada zona, por lo que también el *replay value* es pieza clave de la oferta de este trabajo de los creadores de **Pokémon**.

En el tiempo de vida de la eShop, este es uno de los mejores juegos que han aparecido

Humor.
Violencia animada.

© 2013 Nintendo

◀ Mide muy bien cada uno de tus movimientos.

▼ Una ayuda extra nunca estará de más.

▲ De las escenas con más emociones de todo el juego.

Las batallas con los jefes finales, aunque igual se desarrollan con ritmos, ofrecen variantes muy creativas que enriquecen el *gameplay* de gran forma, por ejemplo cambios de cámara o movimientos del personaje que van más allá de sólo saltar y pegar; no te queremos comentar mucho de ellos para que disfrutes descubrir el modo de eliminarlos, pero te podemos asegurar que te vas a sorprender. El ingenio del equipo de Game Freak superó todas las dudas que teníamos acerca de la obra, realmente un trabajo brillante por donde se mire.

No estarás solo para cumplir cada misión, tendrás la ayuda de diferentes personajes, algunos como apoyo y otros con los que vas a interactuar directamente.

Una de las sorpresas más divertidas que nos encontramos al jugarlo, fue uno de los niveles que está ambientado completamente en **Pokémon**, con figuras de **Pikachu** y Pokéballs en el fondo, pero lo más importante es el tema, ícono de la serie RPG, el cual ahora podrás disfrutar como nunca lo habías imaginado consiguiendo cada nota, un regalo increíble para todos los seguidores de **Pokémon** que esperan con ansias la próxima entrega para el mes de ocutubre de este año.

HarmoKnight es una excelente opción para tu Nintendo 3DS, un juego fresco, novedoso y creativo que lograrás descargar desde la eShop a un gran precio; créenos, es tan bueno que si hubiera salido al mercado en formato físico, nadie se hubiera quejado. Cada minuto que le dediques vale mucho la pena, es magnífico en su mecánica.

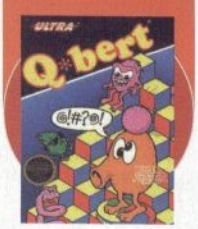
Game Freak demuestra el gran potencial que tiene, ojalá que no sea el último proyecto en el que se encuentren trabajando, y que pronto nos sorprendan con algo más, esta vez con algo para Wii U. Las posibilidades de la consola son infinitas.

Todo Nintendo 3DS debería tener este título, es sumamente divertido, además de que representa un buen reto para todos los videojugadores.

RANKING CN **8.5**

Gran parecido

Uno de los enemigos del juego resulta muy parecido a **Q* bert**, personaje de videojuego creado en 1982 para Arcade.



Diferente estilo visual

Dos maneras de ver un personaje

Animación 2D y 3D

El juego se desarrolla con elementos en 3D, pero en ciertos momentos, cuando te relatan la historia, verás animaciones en un estilo tradicional que te harán pensar que miras una caricatura.

▲ Dos jugadores pueden usar el mismo peleador.

▲ Presiona al rival en cualquier esquina.

▲ El ambiente en el escenario es el ideal para los encuentros.

World Heroes 2

Conquista el mundo con tu fuerza

- Compañía
D4Enterprise Co., Ltd.
- Desarrollador
D4Enterprise Co., Ltd.
- Categoría
Peleas
- Jugadores
1-2
- Opinamos
Una compra a prueba de errores.

Actualmente, todos hablamos de **The King of Fighters**, **Art of Fighting** y **Fatal Fury** como grandes exponentes del género de pelea en los años noventa, pero olvidamos una de las series de SNK que también aportó demasiado en su momento, **World Heores** en Arcadias.

Fue de las primeras apuestas para competir contra **Street Fighter II** de Capcom, tan bien le fue que tuvo varias secuelas, siendo la segunda la más recordada por todos gracias a sus variantes y personajes tan especiales.

La mecánica de juego es simple, golpear al rival hasta que su energía se termine, esto se puede hacer de varias formas, gracias a los movimientos de cada peleador, algunos pueden atacar a distancia, y otros deben hacerlo cuerpo a cuerpo, de ti depende la elección.

De lo más interesante de este título es que contaba con dos modalidades de juego, la normal, en la que enfrentas a varios rivales hasta convertirte en el mejor, nada del otro mundo. Pero además, una modalidad extrema en la cual las áreas de batalla se modificaban para dañar a los contendientes, minas, rejas eléctricas, todo este tipo de elementos hacía de cada *round* un duelo de estrategia y fuerza, es una lástima que no se haya visto en otras series más populares como **Fatal Fury**.

Como todo buen título de pelea, lo mejor es jugarlo con otra persona, y aquí, gracias a la variedad de personajes con los que cuenta, te garantizamos que nunca dejarás de jugarlo, es de esas joyas que llegan a una consola y le dan mucho tiempo más de vida.

World Heroes 2 definitivamente es el mejor de la saga, somos afortunados en poder descargarlo para nuestro Wii en la comodidad de nuestro hogar y recordar esas horas en las arcadias.

Si disfrutaste de The King of Fighters' 98, no tienes pretextos, debes descargarlo en tu consola.

RANKING **CN 8.0**

La mejor opción para jugar con tus amigos un fin de semana

EVERYONE E ESRB

© D4Enterprise Co., Ltd.

LEGO CITY UNDERCOVER PARA Wii U

http://legocityu.nintendo.com/es

Nintendo

Wii U™

▼ El equipo Spooky libra una lucha contra cientos de demonios.

SMT Devil Summoner: Soul Hackers

Un clásico reinterpretado en tercera dimensión

- Compañía **Atlus**
- Desarrollador **Atlus**
- Género **RPG**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Juego de rol al estilo clásico japonés.**

Sangre,
Desnudos parciales,
Violencia
Temas sexuales

© 2013 Atlus

La línea **Shin Megami Tensei** tiene más tradición de lo que se creía. Su primer juego apareció en 1992 en Super Famicom (Japón) y, siendo la era de oro de los RPG, el creativo concepto de Atlus se comercializó bastante, consiguiendo múltiples secuelas, así como varias ramificaciones de su historia. Una de éstas fue **Devil Summoner** (1995) y su secuela **Soul Hackers**, que apareció originalmente en 1997 (SEGA Saturn), y dos años más tarde fue adaptada a Play Station; ninguna de las ediciones salió del mercado asiático.

Sin embargo, con la popularidad ganada por la serie en nuestro continente, Atlus decidió readaptar **Soul Hackers**, ahora en el formato portátil, aprovechando las cualidades especiales del Nintendo 3DS para hacer de ésta, la versión definitiva para los fans del RPG al estilo clásico nipón.

Bienvenido a los Spooky

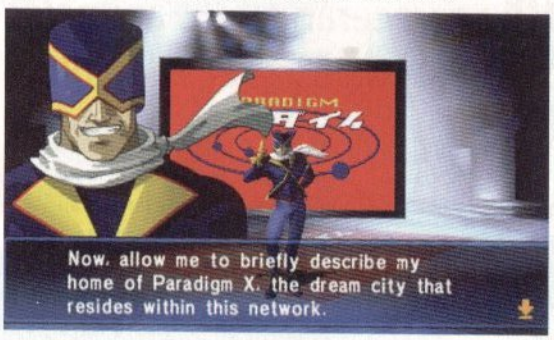
Tú tomarás el papel del protagonista, designándole nombre y apodo. Él vive en Ciudad Amami, donde la tecnología se ha expandido a tales grados que las computadoras y dispositivos móviles son sumamente comúnes, y no sólo eso; además, han logrado desarrollar la primera ciudad virtual que podrás visitar a través de tu PC, adentrándote a un universo prácticamente real donde encontrarás tiendas, casinos, teatros y hasta zonas recreativas para divertirte con tus amigos. Por ahora, este mundo virtual se encuentra en fase de desarrollo y sólo unos cuantos elegidos pueden entrar y ser testigos de todo lo que puede ocurrir allí. La idea pareciera un *hit* entre la población; pero, ¿será una apuesta segura para los usuarios? ¿O habrán peligros esperándonos?

▲ Analiza a tus rivales, así conocerás sus fortalezas y debilidades.

También para ver en TV

En abril de este año, inició la transmisión (Japón) de la serie animada basada en la historia de **Devil Survivor 2**.

▼ El **Capitán Paradigm** es el protector del mundo virtual.



▼ Encuentra las fusiones correctas y obtén magníficos resultados.

Sociedad Fantasma

El mundo virtual es una maravilla; pero también tiene brechas de seguridad, una de ellas es explotada por un grupo radical llamado **Phantom Society,** que pretende robar las almas de los usuarios que ingresen a **Paradigm X**. Esto lo da a conocer un misterioso personaje llamado **Kinap**, quien se presenta en forma de lobo para advertirte de los peligros, así como para introducirte en las Virtual Quest, misiones dentro de **Paradigm X** que te permiten observar los últimos momentos de ciertos individuos.

Equipo Spooky

Para detener la amenaza de la **Phantom Society**, el equipo **Spooky** se pone en acción, siguiendo las pistas de las actividades sospechosas. Su líder, quien curiosamente se llama **Masahiro Sakurai** (como el creador de **Kirby**), te mostrará una extraña arma que despliega un pánel táctil y teclado; dicho artefacto sólo responde a tus huellas digitales, por lo que te aceptará como **Summoner**, activando la opción "Comp" en el menú de combate, con esto, invocarás a los demonios que hayas logrado reclutar en las misiones.

Los demonios andan sueltos

El concepto de las criaturas es pieza fundamental en la serie y se puede considerar como uno de sus detalles estrella. Durante las asignaciones principales, encontrarás zonas neutras y otras que estarán infestadas de todo tipo de criaturas, tanto las perversas como las más amigables. De hecho, para esta versión de N3DS, se incrementó el número de monstruos disponibles para que ampliés tu experiencia de juego. No creas que se trata de un título de capturar criaturas, el concepto va mucho más allá; aquí debes conversar con los demonios y hallar la forma idónea para lograr que se unan a tu equipo. Ellos (tanto hembras como machos) te harán preguntas bastante curiosas, como: ¿cuál es la parte más difícil de ser una ama de casa? ¿Qué sientes al matar a algún demonio?, o incluso te invitarán a salir; también te solicitarán algún consejo o ir directo a la cartera y pedirte algo de dinero o ítems (armas, vestimenta, etc.). Si tu don de persuación es el indicado, lucharán hombro a hombro a tu favor.

¡Habla con tus enemigos! Si logras convencerlas, se unirán a tu equipo y podrás utilizar sus poderes

Conoce a los personajes de **Soul Hackers**

Personalidades diferentes hacen mucho más realista tu aventura.

Hitomi Tono
Una chica simpática y agradable que comúnmente estará a tu lado. Incluso cuando **Nemissa** ocupe su cuerpo.

Yuichi Haga
Es el más infantil e inexperto del grupo (sólo tiene 18 años), pero no por ello es menos importante.

Mary
Aparece cuando visitas el Hotel Goumaden; de ella puedes aprender mucho sobre las fusiones.

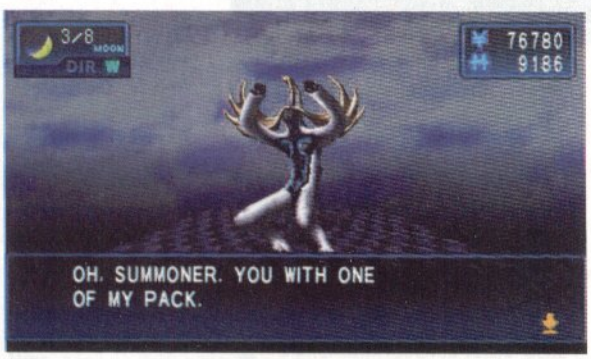
Summoner
Tú le pondrás nombre al protagonista, quien tiene el poder de invocar monstruos de todo tipo.

Tus personajes **Mii** aparecerán en los anuncios espectaculares ubicados en múltiples zonas del juego

¿Cómo se juega?

A diferencia de otros RPG, en **Soul Hackers** interactúas en diferentes formas. En el mapa (la ciudad) recorrerás las calles por rutas definidas, similar a un GPS (googlemaps, por ejemplo), mientras que al entrar en los edificios o calles de una misión, la perspectiva cambia a primera persona. ¿Recuerdas **Doom**? Justo así te moverás a través de cuadrantes en el mapa (presentado en la pantalla táctil).

Los enemigos no se muestran a simple vista; en ocasiones, serás atacado y entrarás en una pantalla especial (como la de la izq.) donde comenzará la batalla. En el menú de acciones tendrás la posiblidad de atacar con armas, magia, defenderte, conversar, usar ítems o el Comp para invocar o retirar criaturas de la batalla. Los demonios que se unan a tu causa tendrán su menú de acciones, y dependerá de ti si les das libre albedrío en la pelea o les ordenas que realicen los ataques a tu criterio, con ello ganarás su confianza y serán más leales; incluso te defenderán de las enbestidas enemigas. Ahora bien, emplearlos no es gratuito, cada paso que des junto a ellos te costará Magnetite (puntos de fuerza vital que es independiente a tu moneda, el Yen), pero no te preocupes, en cada desafío recibirás una dotación suficiente.

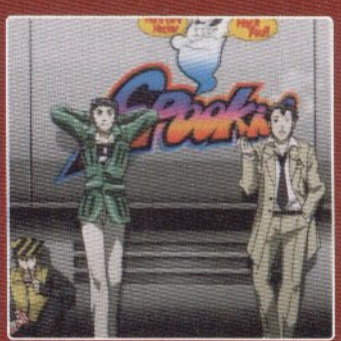


▲ Si algún demonio te pide dinero, trata de ser espléndido o se irá.

▼ En el cuartel podrás obener información o entrar al mundo virtual.

La edición de colección de **Soul Hackers**

Excelente regalo para los afortunados que preordenaron el juego.



El paquete incluye el *soundtrack* con los temas en versión *"arrange"* que seguramente serán un deleite para los fans de **Shin Megami Tensei**.

Nemissa
Ella es un programa que se apoderará ocasionalmente del cuerpo de **Hitomi**. Es mucho más extrovertida.

Spooky
Líder de la organización. Recibirás consejos e información de él, así como asignación de misiones.

Lunch
Su nombre real es **Junnosuke Kitagawa**; es experto en temas computacionales y hábil al hackear.

Six
El más joven del grupo, le apasionan las armas y todo lo relacionado a ellas. No es muy valiente.

◀ Mejora tus técnicas para hacerle frente al mundo demoniaco.

▲ **Devil Survivor Overlocked**, otra gran aventura para N3DS.

Conoce a Nemecchi

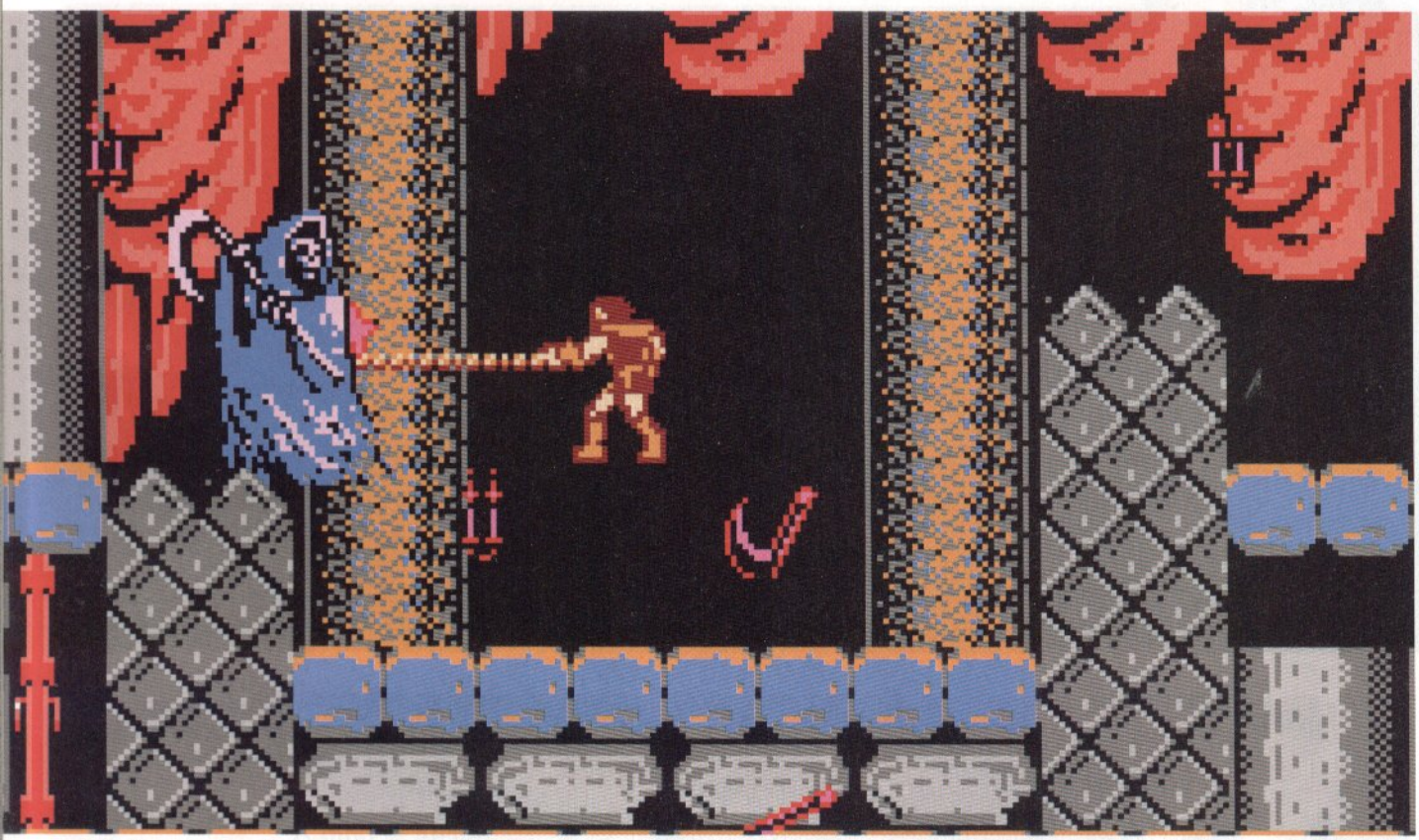
Siguiendo con las novedades para la versión de N3DS, hallarás a **Nemecchi**, simpático personaje que te ayudará en el manejo de demonios, podrá venderte algunos e incluso cambiarte las monedas de N3DS por DSouls, necesarias para hacer negocios con él, así como realizar sus evoluciones, con las cuales no sólo podrá alternar de género, sino que modificará la oferta de demonios en venta. Por supuesto, podrás revetir sus evoluciones si quieres conseguir criaturas de distintos tipos. Así que ahora tendrás otra posibilidad para dejar prendida tu consola mientras haces tus trayectos diarios y gastar las monedas que obtienes al hacerlo.

En conclusión

Se trata de un RGP como pocos se ven actualmente. Te invita a la exploración y ofrece múltiples opciones que aumentan la cantidad de *Replay Value*, como las fusiones de demonios para obtener nuevas especies o coleccionar cada programa de tu Comp. Si ya te aburriste de los FPS o juegos de deportes y aventuras típicas, ¡aquí tienes una grata alternativa!

Múltiples objetivos por cumplir; además de las acciones secundarias, hacen que este título te pueda ofrecer bastantes horas de juego.

RANKING **CN 8.5**



▲ **La Muerte** ha aparecido en cada juego, siendo la más recordada en Nintendo 64.

Castlevania

Conoce los orígenes de la serie

- Compañía
Konami
- Desarrollador
Konami
- Categoría
Acción/Aventura
- Jugadores
1
- Opinamos
El mejor inicio de la saga definitivamente.

Fantasía
Violencia

© Konami

Muchas personas no están de acuerdo con el *reboot* que se hizo de la serie de **Castlevania**, sienten que se ha perdido parte de la magia que se guardaba entre los castillos y bosques encantados, que la familia **Belmont** no tendría por qué ser parte de la maldad, sino la representación del bien en esa eterna lucha entre estas dos fuerzas que hemos disfrutado ya por más de 20 años.

Si no conociste la historia original de **Castlevania**, o simplemente quieres revivir esos días donde el NES era el rey del mundo de las consolas, ya se encuentra disponible el primer título de la franquicia como descarga desde la eShop para Nintendo 3DS, a un costo bastante aceptable.

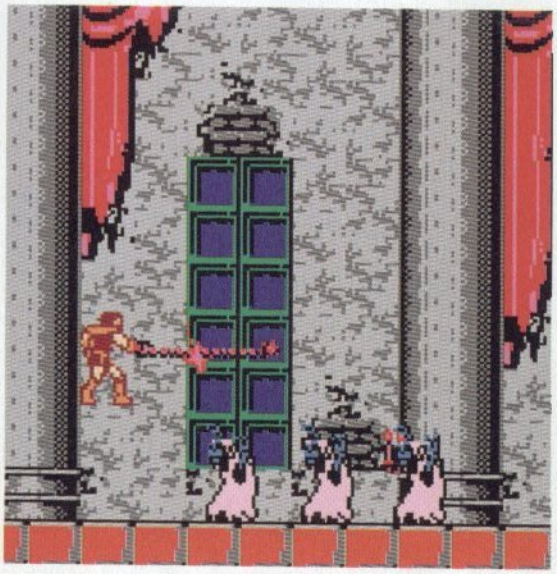
El argumento es muy simple, el temible **Drácula** ha regresado de la muerte y planeta esclavizar a la humanidad, pero existe alguien capaz de poŋerle un alto a sus terribles planes, **Simon Belmont**.

La familia Belmont es la única que puede utilizar el Vampire Killer, un látigo sagrado que tiene el poder para derrotar a las fuerzas de las tinieblas, con él en mano, inicia tu aventura por los pasillos de un viejo castillo en el que los peligros no se harán esperar, a cada paso que deberás enfrentar diferentes tipos de enemigos y obstáculos.

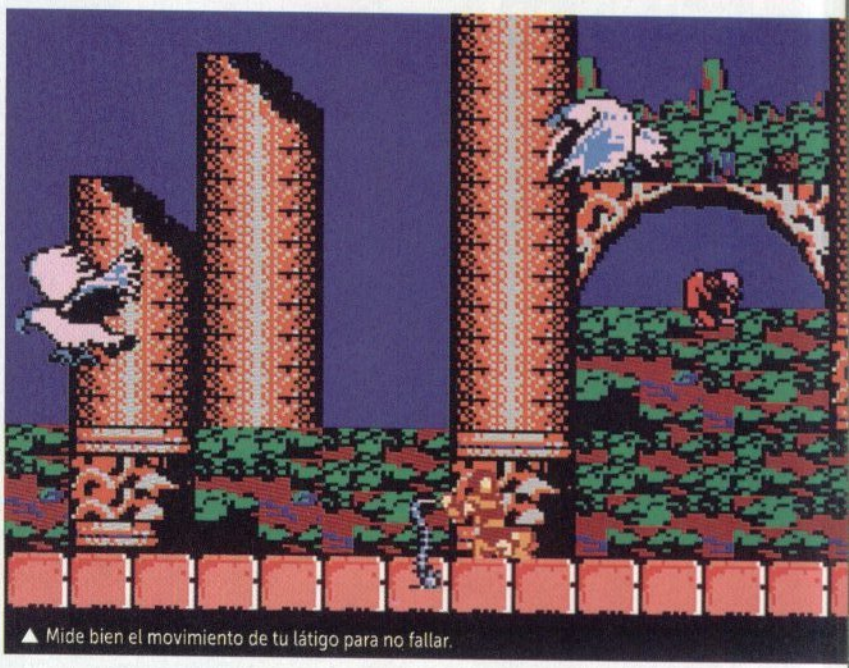
Algo muy importante en cada escenario es el nivel de dificultad, no sólo por los oponentes, sino por el estilo de control que se tenía en aquel entonces, el cual te obligaba a ser muy exacto en cada uno de tus movimientos, se puede decir que es el primer rival que tenemos al comenzar.

Si no marcamos el salto justo en el borde de un abismo, no llegaremos nunca al otro extremo, esto puede parecer frustrante, pero la verdad es que se disfruta bastante el reto que implica dominar el control.

Tu látigo puede ser mejorado tomando ciertos ítems en los escenarios

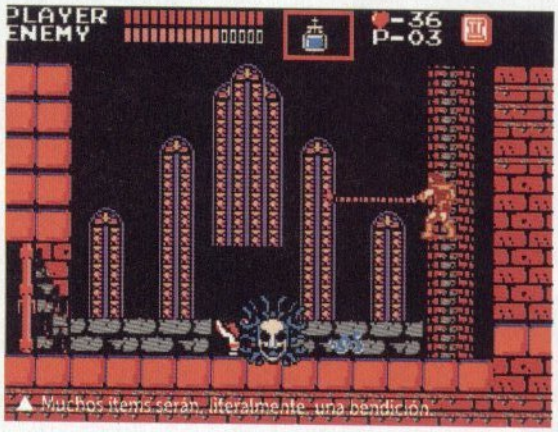


▲ A estos enemigos los eliminas con un golpe.



▲ Mide bien el movimiento de tu látigo para no fallar.

▲ Los diferentes caminos dentro del castillo.



▲ Muchos ítems serán, literalmente, una bendición.

Al destruir las velas obtienes corazones para usar tus armas secundarias

En total, serán seis diferentes lugares los que debes recorrer antes de enfrentarte a **Drácula**, cada uno de ellos custodiado por un enemigo final, los cuales, debemos decirlo, estaban muy bien diseñados para la época, tanto en su aspecto como en sus rutinas, por ejemplo, tendremos a **Medusa** y a la **Muerte**, que representarán un dolor de cabeza cuando les hagas frente.

Además de tu látigo sagrado, contarás con otras armas auxiliares, como agua bendita, cruces, cuchillos o hachas que puedes lanzar dependiendo del número de corazones que hayas reunido en todo el nivel; es muy importante que conozcas las funciones de cada uno, ya que no todos tienen la misma efectividad con todos los monstruos.

Un punto que no podemos dejar de mencionar es la música, a pesar de que son melodías en 8 bits, realmente son fabulosas y acompañan de forma excelente cada momento de la trama.

En Club Nintendo preferimos, por mucho, esta historia de la familia **Belmont** que la creada recientemente por Mercury Steam, y no dudamos que la mayoría de jugadores piense de la misma forma, por tal motivo les recomendamos que jueguen este título en sus Nintendo 3DS, y se enamoren de un concepto y una franquicia como pocas en el medio, que si bien ya la cronología era una fiesta que muchas veces contenía errores graves de continuidad, siempre ofrecían un *gameplay* atractivo. Con el paso del tiempo aparecerán más obras clásicas como esta, pero, mientras eso ocurre, no debes perderte esta fantástica oportunidad de descubrir cómo se dio el primer enfrentamiento entre **Simon Belmont** y **Drácula**, que comenzó a toda una saga inmortal que ha tenido muchas modificaciones en la actualidad. Descárguenlo, no importa nada más, jamás se arrepentirán de una compra como esta.

Uno de esos juegos que pasan a la historia, veinte años después de su salida y sigue siendo divertido, además de representar un reto.

RANKING **CN 9.0**

Control peligroso

Una aventura donde cada salto era un verdadero dolor de cabeza, gracias a la movilidad .

NUESTRA PORTADA

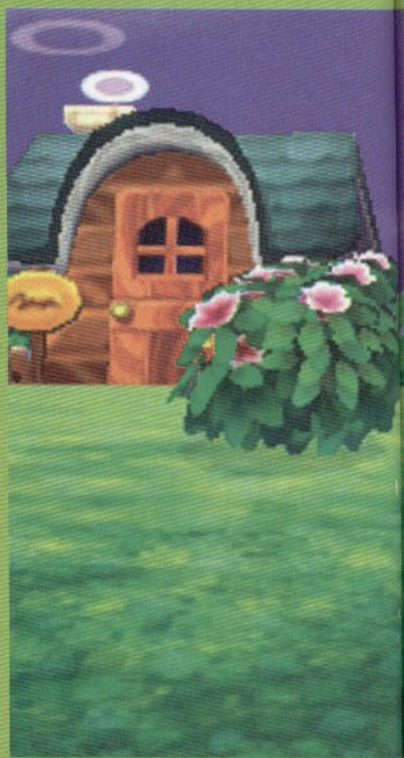
► El regreso de una clásica serie de Nintendo es en 3D.

Animal Crossing: New Leaf

Si hablamos de simuladores de vida, podríamos nombrar varias series, pero ninguna tendría el sentimiento y emoción que provoca convivir con todos los aldeanos del mágico mundo de **Animal Crossing: New Leaf.** ¡Por primera vez en N3DS!

◀ Prepárate para un divertido cambio en la estrategia de juego.

▲ Decora tu casa con muebles para descanso o diversión.



▲ El color de las hojas en el verano es un detalle agradable.

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Simulador de vida**
- Jugadores **Multiplayer**
- Opinamos **Si empiezas a jugarlo, quedarás enganchado.**

EVERYONE E ESRB

Aún no valorado por la ESRB

© 2013 Nintendo.

Comienza tu aventura

Cuando decimos "Simulador de Vida", muchas personas piensan en juegos aburridos, donde pasas horas sentado dando órdenes a tus personajes, mientras tu índice se aturde de tanto *click*... y en algunas ocasiones así es, pero quien ha jugado –o escuchado– de **Animal Crossing**, sabrá que esta creativa forma de juego que ofrece Nintendo va más allá de ver pasar la vida de tus personajes: te mantendrás plenamente involucrado en las acciones que ocurran día con día, todo esto en un mundo tridimensional que luce espectacular en la pantalla del portátil y mucho más si activas el efecto 3D que realzará la imagen del escenario.

¿Alguna vez has querido ocupar cargo público? ¿Ser un gobernante que vea pos su pueblo y escuche las peticiones de sus ciudadanos? Pues en **Animal Crossing: New Leaf** podrás demostrar tu talento en la política.

¡Conviértete en alcalde!

Para esta edición tendrás bastantes novedades, por ejemplo, ya no se continuó con la línea tradicional de llegar a un pueblo, conocer gente y ponerte a trabajar con **Tom Nook** para juntar unos billetes, construir y amueblar tu casa. Esa idea ya había sido muy explotada en las entregas pasadas, por lo que los creativos detrás de **New Leaf** decidieron probar nuevas opciones.

Ahora, prácticamente al llegar a tu nueva ciudad, serás nombrado alcalde y, como diría el tío **Ben**, un gran poder conlleva una gran responsabilidad, así que deberás realizar una serie de acciones en beneficio de cada uno de los curiosos animales que habitan esta fantástica población.

Pero no creas que llevarás un día a día sencillo. Así como antes planeabas la decoración de tu casa, ahora tendrás que checar los avances del pueblo, desde mantener buen alumbrado público, hasta construir caminos, puentes, edificios, bancas, fuentes y muchos objetos más según se requieran. Digamos que se vuelve un

A casi 12 Años del estreno de Animal Crossing (N64), la popularidad y gusto por la serie sigue en aumento

▲ Bienvenidos a un nuevo capítulo en la historia de **Animal Crossing**.

▼ Si tu casa se siente un poco solitaria, ¡llama a tus amigos y diviértete!

poco como ocurre en juego **Sim City**, sólo que con el aspecto alegre,divertido y simplificado que Nintendo supo implementar en su Simulador de Vida.

Actividades en tiempo real

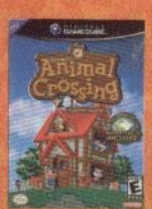
Otra de las ventajas de tu posición como alcalde es que podrás definir el horario de los negocios, de esta forma, se abre la posibilidad de que algunos establecimientos estén disponibles por las noches. Así, si quieres jugar en la tarde, aún encontrarás distintas actividades interesantes que se puedan realizar en el pueblo.

El cambio de juego no complica la experiencia de **Animal Crossing**. Aquí la forma de construir es sumamente intuitiva, de tal forma que no te preocuparás con aspectos complejos como ocurre en otros simuladores, sino que tu tiempo se enfocará en cuidar los detalles para que luzca tu territorio, es más, la captación de dinero lejos de ser tediosa, se volverá divertida al cooperar con los demás habitantes, dándoles labores y generando múltiples situaciones para que tus arcas vayan en aumento y construyas nuevos establecimientos, e incluso zonas dedicadas al entretenimiento para el deleite de los habitantes y visitantes.

▲ **Animal Forest**, de N64, sólo apareció en Japón en el 2001.

Y así comenzó la historia del pacífico pueblo

Conoce los capítulos que han llegado a América



Animal Crossing

Nintendo GameCube, 2002

La primera incursión de esta serie en América, fue con Animal Crossing (GCN), una versión mejorada de la de N64.

Animal Crossing: New Leaf

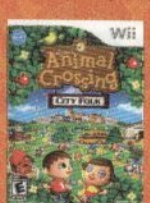
Nintendo 3DS, 2013

Si hablamos de personajes emblemáticos de AC, uno fundamental es K.K., el perro artista que ahora es todo un D.J.

Animal Crossing: Wild World

Nintendo DS, 2005

Incorpora la conexión Wi-Fi para interactuar con tus amigos.



Animal Crossing: City Folk

Wii, 2008

Además de tu pueblo, podías visitar la gran ciudad.

¡Las cuatro estaciones!

Primavera, verano, otoño e invierno.

A diferencia de muchos otros simuladores de vida, en **Animal Crossing: New Leaf** sí experimentas a detalle los cambios de temporada, consiguiendo nuevas actividades para realizar dentro y fuera de tu pueblo.

▲ ¿Llegó el verano? ¡Vámonos todos a la playa!

▶ Decora tu entorno tal como te agrade.

Visita otros pueblos

Si te conectas a través de Wi-Fi, podrás adentrarte en los dominios de tus amigos, así que ahora competirán por ver quién logra un mejor desempeño en el cargo, así como también realizar intercambios o correspondencia por medio de las funciones StreetPass y SpotPass del Nintendo 3DS.

Los personajes

Si ya jugaste alguna de las entregas pasadas, inmediatamente reconocerás a muchos de los personajes. Cada uno estará rondando por el pueblo, además de contar con sus actividades específicas, incluso **Rese T.**, el furioso topo, regresa en esta entrega, él se pondrá enojado si se te ocurre reiniciar la consola, así que mejor no lo hagas... o sí, para que veas lo divertido que es este personaje. Y claro, nuevos animales llegan para habitar este lugar, así que todo será más diverso y entretenido. **K.K.**, como mencioné antes, ha dejado la guitarra y esas noches bohemias para darle paso a la fiesta y las tornamesas. Este emblemático personaje ahora

¡No te pierdas las fechas especiales!

En todos los meses, ocurrirá algo para captar tu atención.

Animal Crossing

Algunos eventos se celebran en la fecha de EU, como el Día de la Madre (segundo domingo de mayo), así que mantente pendiente, no querrás perderte alguna festividad. ¿Cuál es tu actividad favorita?

ENERO
1
Año nuevo

ABRIL
5
Día de la flor de cerezo

MAYO
11
Día de la madre

JUNIO
1
Inicia la cacería de bichos

JULIO
13
Obon (Japón)

▲ Platica con tus vecinos, siempre tendrán algún detalle extra que contar.

▼ Cada habitante es importante para hacer funcionar el pueblo.

▲ K.K. Llega con un estilo moderno para armar las fiestas.

trabaja en un club llamado LOL y podrás eschucar sus mezclas los sábados por la noche. Recuerda, si te gusta lo que escuchas, podrás comprar sus canciones en la tienda de **Timmy** y **Tommy**.

¿Necesitas asistencia?

Isabelle (**Canela** en la versión en español) es una nueva integrante de **Animal Crossing**. Ella será tu asistente para auxiliarte en todo lo relacionado con temas de la alcaldía. También te recordará tus citas para asistir a eventos especiales o inauguraciones de tus creaciones arquitectónicas.

En conclusión, se trata de la mejor versión de la serie. En esta ocasión contarás con nuevas y mejores actividades y opciones para personalizar técnicamente todo lo que puedas ver dentro de tu pueblo. Además, tal como en el pasado, aquí no hay un objetivo ni historia trazados; pues serás tú quien de la pauta para vivir esta experiencia única. El cómo interactúes con los personajes y la forma de disfrutar de cada pequeño o gran progreso en las pacíficas calles será el medidor de cuán divertido sea tu paso por **New Leaf**.

Si te divertías decorando tu casa, imagina ahora que tendrás todo un pueblo para construir y personalizar

N3DS XL Ed. Especial

¿Te consideras fan de **Animal Crossing**? Entonces no te puedes perder este paquete que inlcuye juego y consola de colección.

RELOAD

Por Alejandro Ríos "Panteón"

¡De los mejores Role Playing Game!

El Game Boy Advance contó con muchos títulos memorables, pero pocos tuvieron el impacto de **Golden Sun**; esta aventura presentó elementos que llegaron a refrescar el género, ofreciendo una experiencia sin igual. En esta ocasión, voy a hablarles de las tres entregas de la serie que, sin dudarlo, rivaliza con las franquicias más populares de los RPG. No dejes de leer, ¡porque comenzamos!

Trilogía RPG

Más que simples continuaciones de una serie.

◀ Cada personaje tiene su encanto e historia.

▲ El uso de los **djinn** y la *psyenergy* le dieron un toque único al juego.

GBA 2001

Golden Sun

El juego que se atrevió a ser original

Excelente *gameplay* sin precedentes

Grandioso toque de frescura a los RPG

Gráficos increíbles, historia sin igual y suspenso a más no poder, le dieron a **Golden Sun** la oportunidad de llegar al impresionante género de los RPG, en donde nombres como **Final Fantasy** o **Dragon Quest** son el pan de cada día y acaparan la atención de los jugadores. Claro está que tiene varios elementos tradicionales y repetitivos, como el hecho de que sólo vives con tu mamá al principio del juego y cosas así, pero realmente supieron darle un enfoque diferente, y la historia tiene giros inesperados que te enganchaban desde que lo comenzabas a jugar.

Obviamente, los gráficos de esta primera entrega fueron una parte decisiva para su éxito, pues además de que veías el progreso de la historia, los combates se llevaban a cabo con un estilo muy dinámico que era simplemente avasallador. Esto se intensificaba con las magias que podías realizar durante la batalla, pues tenía efectos muy vistosos, remarcando sin dudar, las invocaciones que podías hacer. Dioses, bestias y personajes de gran tamaño aparecían en intensas animaciones para que no solamente vencieras a tus oponentes, ¡sino que lo hicieras con estilo! Pero no solamente dentro de una pelea podías usar la *psyenergy*, y esto fue clave para que el tipo de juego fuera todavía más magnético; para poder avanzar en un calabozo, era necesario que usaras los poderes de cada uno de los personajes y así, poder seguir con la aventura.

Mencionar todo lo que hizo grande a **Golden Sun** sería muy difícil, pero no puedo dejar de hacer hincapié en los **djinn**, que son pequeños personajes que podías usar para ser más poderoso, cambiar de clase, e incluso tener otro tipo de magias e invocaciones. Claro que debías encontrarlos, vencerlos y hacerlos tus amigos antes.

Conclusión
¡Magnífico!

Personalmente, creo que este juego merece ser puesto para descarga en tu Nintendo 3DS, pues es uno de los grandes que no pueden faltar en la colección de un fan de los RPG, y sería bueno que todos lo checaran. Vamos a ver los otros dos miembros de la serie, para que los conozcan todos.

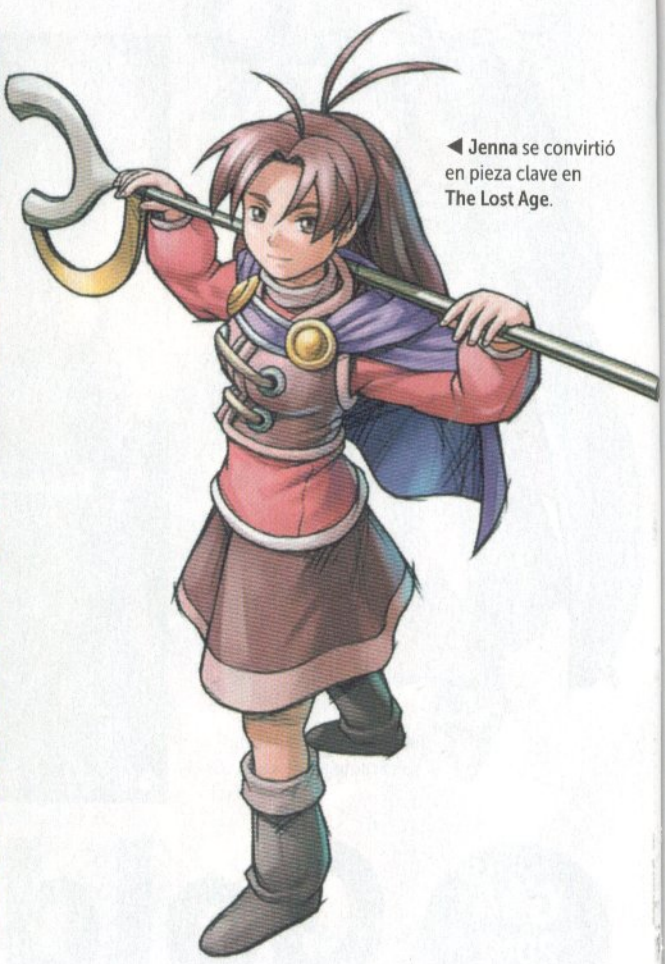
Los gráficos de este título fueron excelentes, al igual que su historia

EVERYONE E
Violencia animada

© Nintendo

▼ Elementos familiares regresan, como los djinn.

▲ La historia se tornó más interesante en la secuela.



◀ **Jenna** se convirtió en pieza clave en **The Lost Age**.

GBA 2003

Golden Sun: The Lost Age

La aventura continúa de forma grandiosa

Supieron continuar bien la historia

Dos jugadores a la vez, ¡genial *Replay Value*!

Lo más impactante de **Golden Sun** fue la manera en que nos dejó a medias con la historia, pues no se resolvió nada concretamente, y además nuevos dilemas se presentaron al final. Cuando por fin jugamos **The Lost Age**, nos encontramos con la sorpresa de que al principio controlábamos al "lado opuesto" de la historia, así que pudimos ver la perspectiva de los personajes que supuestamente eran los villanos. Es imposible tratar toda la historia aquí, así que mejor pasaré a lo que realmente podemos concluir de esta secuela.

De inicio, esta continuación parece exactamente igual a su predecesor, pero no es así; más bien podríamos decir que se trata de una mejora en todos los aspectos, pues además de lo que ya teníamos, nuevos elementos se sumaron a la fórmula, sin dejar de mencionar más invocaciones, poderes y personajes principales y genéricos.

La historia concluye de manera impresionante

Todos los engimas de la primera entrega se resolvieron poco a poco conforme la historia progresaba, pero antes de llegar al final, disfrutar de los combates, las nuevas modalidades de juego, y los misterios de los otros protagonistas le dieron un toque sin igual a **The Lost Age**. Lo mejor de todo es que también se perfeccionó el modo para dos jugadores que estuvo presente desde el primero, lo cual aumentó su *Replay Value*; hasta publicamos Retos de este intenso modo, ¿recuerdas?

Conclusión
Mejorando lo inmejorable

No podríamos dejar de mencionar que parte del sentimiento de esta serie radica en la evolución de los personajes y en la relación que se va entrelazando con cada uno, lo cual da como fruto la tercera parte, literalmente. No te quedes con la duda, sigue leyendo.

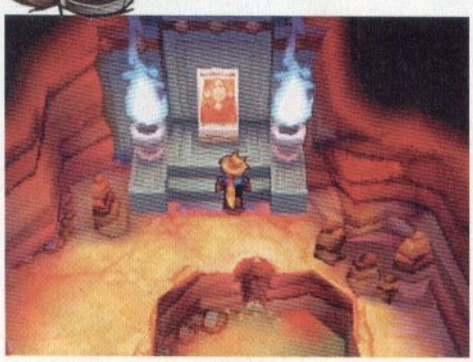
Más que una secuela, es una continuación mejorada de la historia

EVERYONE E ESRB
Violencia animada

© Nintendo

▶ ¡La nueva generación está lista para combatir!

▲ Los gráficos fueron actualizados.



▲Debes usar tu *psenergy* para poder progresar.

▲ ¿Te imaginas una batalla así en el Wii U? ¡Ojalá pase!

NDS 2010

Golden Sun: Dark Dawn

El salto a la siguiente generación

Buena forma de completar la trilogía

Es menos complicado que los anteriores

EVERYONE E ESRB

Violencia animada

© Nintendo

Un par de años después de los dos juegos de Game Boy Advance, una tercera parte vio la luz, pero ahora en el Nintendo DS. Esto no solamente marcó una nueva forma de jugar, gracias a las capacidades del sistema, como la pantalla táctil, por ejemplo; sino que hubo grandes mejoras como los gráficos, música y efectos visuales para las nuevas magias e invocaciones.

Pero no solamente hablamos de un avance generacional en cuestiones técnicas, sino que ahora controlamos a los descendientes directos de los héroes de los primeros juegos. Así es, las parejas que se formaron en **Golden Sun** y **The Lost Age**, se convirtieron en padres y, como era de esperarse, ahora son sus hijos quienes emprenden su propia aventura llena de nuevos peligros y enemigos, pero sin dejar a un lado todos los detalles a los que nos sentimos familiarizados con las entregas anteriores de la serie.

Conclusión
Genial, no indispensable

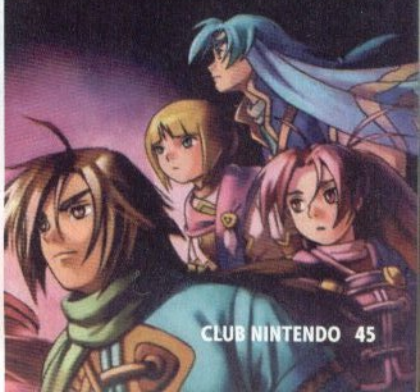
A pesar de ser parte canónica de la serie, hay quienes no estuvimos tan contentos con este título, pues además de tener menos dificultad, como que le faltó un poco el sentimiento tan especial que caracterizó a la franquicia. Aún así, vale bastante la pena.

¿Quién quisiera un Golden Sun 4?

Después de haber jugado toda la saga, no podemos sino especular si Nintendo tiene en algún lugar un plan sobre una cuarta parte de **Golden Sun**. Muchas preguntas se me vienen a la cabeza como si se tratará de una nueva aventura de los héroes de **Dark Dawn**, o si sería buena idea que fuera otra generación más.

También la pregunta obvia sería si lo veríamos para Nintendo 3DS, para Wii U, o bien, para ambos con capacidades de conexión. El chiste es que definitivamente una versión más de la saga se vería más que espectacular en las consolas actuales, pues la idea de ver una invocación como **Judgment**, pero en alta definición, es algo que nos haría sentir escalofríos. Ojalá que pronto tengamos noticias.

No olvides que puedes contactarme a: panteon@revistaclubnintendo.com y por Twitter a mi cuenta: @PanteonCN, así seguiremos compartiendo nuestros puntos de vista. ¿Y tú querrías **Golden Sun 4**?



▶ La apariencia no cambia el cariño.

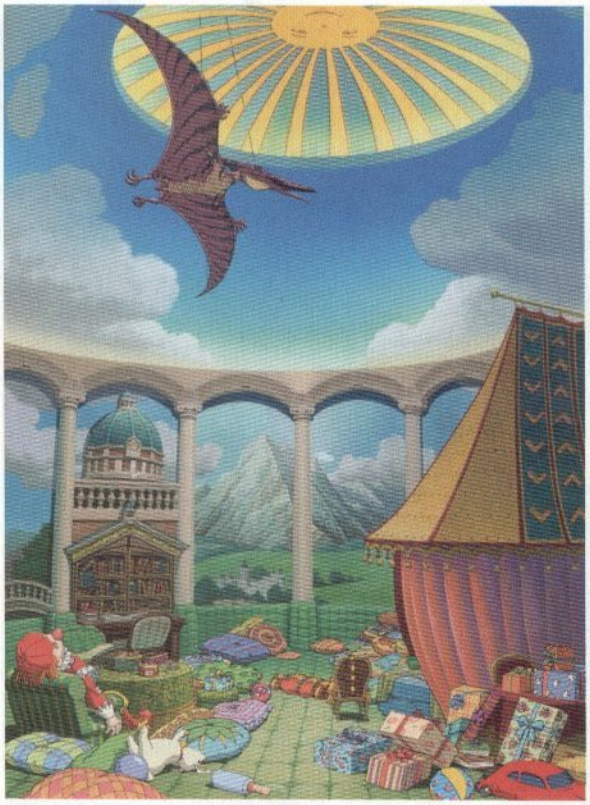
Estamos seguros que te va a encantar la sección de este mes, disfrútala.

© Nintendo

El viaje de Chihiro

Una de las obras más completas del mundo de la animación, trabajo del genio Hayao Miyazaki.

© Studio Ghibli



▲ Todas las escenas de la película tienen una gran cantidad de detalles.

▶ Muchas personas sólo trabajan para obtener riquezas, sin ser felices.

▲ **Haku**, el mejor amigo de **Chihiro** en su larga jornada.

Existen películas por las que el tiempo no pasa, que podemos ver decenas de veces y en cada una de ellas apreciaremos distintos detalles, como es **El viaje de Chihiro**, magistral trabajo de Ghibli, pero sobre todo del genio Hayao Miyazaki.

Apareció en Japón en 2001, logrando de inmediato críticas excelentes, lo que la llevó a ganar varios premios de forma internacional, entre ellos el Oscar a la mejor animación en 2002. En México y otros países de América Latina, apareció en 2003, tan sólo dos años después de que viera la luz en Japón, lo cual habla del éxito que tuvo y de la necesidad de que todo el mundo pudiera disfrutarla lo antes posible. **El viaje de Chihiro**, es una cinta mágica, motivante, un regalo para la humanidad, no exageramos al afirmarlo en ningún momento.

Podría parecer un filme simple, en la que todo se resuelve de forma predecible, pero no es así, es sumamente compleja y tiene una gran cantidad de simbolismos y analogías que lo vuelven una obra de arte.

Resaltemos el argumento; a partir de este momento despeja tu mente, siéntate cómodamente e imagina un mundo donde todo puede ser posible. Todo comienza cuando **Chihiro**, una pequeña niña y su familia, se mudan de casa, viajan en auto y todo parece normal. En este punto nos damos cuenta que **Chihiro** siempre ha vivido con todas las comodidades, y nunca ha valorado nada de lo que tiene al rededor, para ella todo es como debe ser y punto; no se interesa en más que simplemente vivir sin preocuparse en más; sus papás le dan todo lo que pueden y eso es suficiente.

El camino hacia su nuevo hogar será largo, pero nadie imagina qué tanto: después de varias horas, se encuentran un túnel con una extraña figura de piedra a la entrada, no saben si están perdidos, así que deciden bajar a investigar, pero **Chihiro** tiene un mal presentimiento y pide que regresen al auto y den marcha atrás.

Sus papás la ignoran y deciden cruzar el túnel, que los lleva a una especie de pueblo fantasma que se encuentra solo, aunque no podemos decir que no hay una alma en el pueblo... pero bueno, ese es otro tema. Los padres de **Chihiro** hallan un restaurante con mucha comida, así que sin pensarlo dos veces deciden comer y pagar cuando llegue algún encargado, **Chihiro** no quiere comer y explorar por su parte el pueblo, su gran aventura: la que cambiará su vida ha comenzado.

La monotonía y la vida acelerada de la actualidad, nos impide disfrutar de la verdadera felicidad, ¿podremos encontrarla?

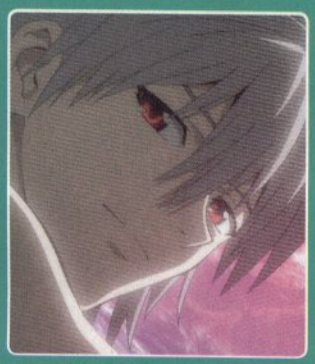
▲ Fantasmal procesión.

Seres de otras dimensiones

No todos tienen buenas intenciones

Te presentamos a personajes que han cambiado la manera en la que vemos el anime por sus vivencias

'Inocho'
Es la palabra japonesa usada para decir "vida".



Kaworu Nagisa

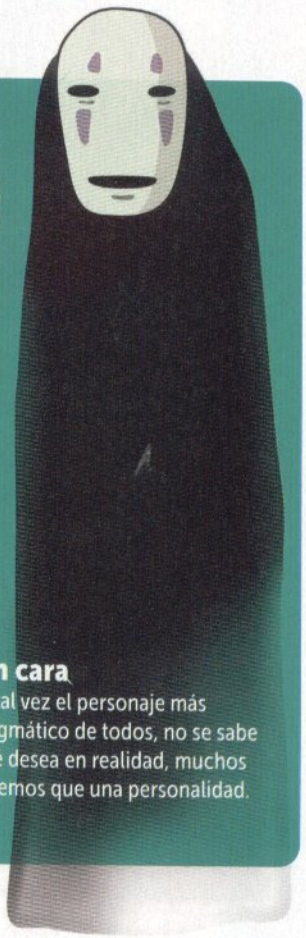
Aparece en la serie **Evangelion**, su participación, aunque corta, es de las más recordadas en la serie, pues no es un ángel.

Hades

Muchos ya sabíamos que **Hades** era **Shion**, el hermano menor de **Ikki**, pero verlo en pantalla fue simplemente asombroso.

Ryuk

El famoso **Shinigami** de **Light Yagami** y **Death Note** es otro ser que interfiere con el mundo real para volverlo más divertido.



Sin cara

Es tal vez el personaje más enigmático de todos, no se sabe qué desea en realidad, muchos creemos que una personalidad.

El cambio de la vida

Lo único seguro es la transformación

▶ Un compañero, un amigo, siempre estará con nosotros.

A lo largo de la vida, conocemos a muchas personas, todas con intenciones distintas, es importante saber elegir a las amistades, ya que ellas pueden ayudarnos en momentos complicados.

Un mundo diferente

Chihiro comienza a recorrer las calles, cuando de la nada comienza a notar que su cuerpo se vuelve transparente, perdiendo incluso su fuerza, es en ese momento aparece **Haku**, un joven que le ofrece ayuda, un extraño alimento con el que recuperará su anatomía y su fortaleza por completo.

Cuando decide volver por sus padres, se da cuenta que se han transformado en cerdos, ya no la recuerdan y no piensan en otra cosa que no sea comer.

Todo parece perdido para su familia, pero **Haku** le comenta que hay alguien que tal vez pueda ayudarla, se trata de **Yubaba**, quien es la dueña de un hotel de aguas termales para dioses. **Chihiro** ruega por su ayuda, la cual parece le dará, pero antes debe trabajar para ella.

Debido a la situación, **Chihiro** no tiene muchas opciones, así que acepta el trabajo, el cual representa no sólo limpiar las salas del lugar, sino también atender y cuidar a todos los clientes que llegan cada día para descansar.

Los días transcurren y **Chihiro** ya es una experta en su trabajo, incluso tiene la responsabilidad de recibir a un dios apestoso, situación que pone al revés las aguas termales, ya que nadie quiere estar cerca de la criatura por su terrible aroma, que incluso seca la comida.

Es en este momento cuando toma importancia otro personaje, un espíritu que se conoce popularmente como "sin cara". En cuanto aparece, sigue a **Chihiro** a todos lados, al grado de que ella llega a pensar que se trata de un cliente más de las aguas termales, así que lo deja pasar sin cuestionarle nada.

En momentos clave de la historia, ayuda a **Chihiro** y le ofrece oro, pero ella lo rechaza, ya que lo único en lo que piensa es en salvar a sus padres y recuperar su vida normal, como antes.

Hasta aquí te comentaremos el argumento, no te revelaremos el final, porque consideramos que es una obra la cual, si no has visto, debes hacerlo, es mágica en muchos sentidos, de lo mejor de todo el estudio.

▼ Haku y Chihiro comparten muchos momentos juntos

► Nada como un buen baño para volver a la vida, ¿no creen?

▲ La peculiar dueña de las aguas termales.

Existen muchas interpretaciones de lo que sucede en la historia y de lo que desean transmitirnos, pero nosotros creemos que al igual que pasa con otros trabajos del autor, como **Ponyo**, el principal objetivo, es regresarnos esa facilidad que teníamos cuando éramos niños, de ser felices con todo nuestro entorno sin importar las circunstancias.

Cuando los humanos crecen, se dejan llevar por la pasión consumista, tener más cosas los hace mejores personas ante los demás, por ello trabajan sin parar, sólo para acumular riquezas, no importando que sean o no felices en lo que realizan.

Lo anterior queda claro cuando el espíritu sin cara le ofrece oro a **Chihiro**, ella en su inocencia, no lo acepta, ya que eso no la haría feliz, su felicidad la encontrará sólo si llega a ver a sus padres una vez más, justo como antes de que aparecieran todos los personajes raros que ha conocido y que le han enseñado una lección.

Después de este viaje, **Chihiro** no volverá a ser la misma, ahora sabe que siempre fue feliz, que siempre tuvo todo lo necesario para estar bien, pero nunca supo valorarlo; logró pasar esa etapa de ser suna niña a convertirse en una persona adulta, pero por fortuna para ella, conservando la inteligencia necesaria para saber lo que realmente requiere para estar bien.

Sabemos bien que ya tiene poco más de una década de estar en el mercado, pero si no has visto esta película, te la recomendamos bastante, la verás varias veces, siempre dando interpretaciones distintas a los hechos, eso es lo que la vuelve diferente a otras cintas.

Hayao Miyazaki ama la vida y desea que todos la podamos ver y valorar como él lo hace. Se nota este mensaje en cada una de sus películas, en la que por medio de mundos fantásticos nos saca de esta realidad, una realidad que en ocasiones se nota artificial, falsa, creada simplemente para satisfacer el deseo de algunos humanos, pero no de la mayoría, lo cual impide que veamos la magia que existe a nuestro alrededor, simplemente caminando en un día soleado, viendo la lluvia desde una ventana o mirando las hojas de un árbol moverse por el viento.

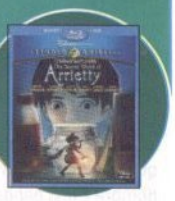
Todo lo anterior lo encontramos en **El viaje de Chihiro**, pero nada de lo que podamos contarte, se compara al verla y disfrutarla, así que no pierdas más el tiempo, reúne a tus amigos o familia y pasen un excelente momento juntos.

Crecer no significa que debemos perder la alegría, al contrario, debemos valorarla mucho más

Por este mes ha sido todo, pero para el siguiente número te tenemos preparado un gran tema, **Evangelion 3.33**, así es, la esperada tercera parte del *remake* de **Evangelion**, por lo que no lo puedes perder por nada del mundo. Recuerda que si tienes comentarios o sugerencias acerca de lo que te gustaría ver en estas páginas, mándanos un correo electrónico a la dirección de la revista y con gusto atenderemos tus solicitudes.

También disponible

Una de las películas más esperadas el año pasado era **El Mundo Mágico de Arriety**, que podría ser la mejor de todo el estudio, otra pieza maestra.



▼ El amor lo vence todo, hasta a siete ex malvados.

Referencias de videojuegos en el cine

¿Qué tan conocedor eres?

▲ ¿Quién iba a pensar que esta bomba daría nombre a una banda?

En esta ocasión, vamos a ver un par de películas que no están basadas en un videojuego en especial, como **Super Mario Bros.** o **Street Fighter**, aunque tienen como núcleo muchos títulos y sus referencias. Pero antes de que leas, queremos advertirte que puedes encontrar algunos *spoilers*, así que te exhortamos a que veas las películas primero y luego leas este artículo, para que no tengas alguna sorpresa desagradable. Ahora sí, comencemos de una vez con la primera cinta.

Cuando tu vida se convierte en todo un juego

Vamos a ver lo que hemos encontrado en la genial película **Scott Pilgrim vs. The World**; algunas son muy obvias, mientras que otras están más ocultas.

-El logo de Universal se ve pixeleado, al igual que el tema característico de la empresa se escucha como si fuera un juego clásico de los ochenta.

-Justo cuando comienza la historia, podemos escuchar la música de **The Legend of Zelda: A Link to the Past** (cuando se forma la trifuerza). Esto nos lleva a una referencia lógica que muchos consideran un error: cuando **Knives Chau** le pregunta a **Neil** sobre qué instrumento toca (es un juego de palabras de "*play*" jugar/tocar), él contesta: "**Zelda**... **Tetris**..."; el punto es que, efectivamente, no juega el título del que suena la música al principio, pues no lo hay en NDS, pero sí lo tiene en cartucho en la parte inferior de su DS; buen detalle, ¿no?

-La banda de **Scott** se llama **Sex Bob-Omb**, en referencia a las carismáticas bombitas de los juegos de **Mario Bros.**

-**Scott** dice que comiencen con la canción "**Launchpad McQuack**", que es el nombre de un personaje de la serie (así como del icónico juego de NES): **Duck Tales**. También **Gideon** usa su bastón como pogo, al estilo del juego.

-Dentro del departamento de **Scott** y **Wallace** podemos ver un NES y un SNES.

-Cuando **Scott** habla con su hermana **Stacey**, aparece en su descripción la categoría "T" For Teen.

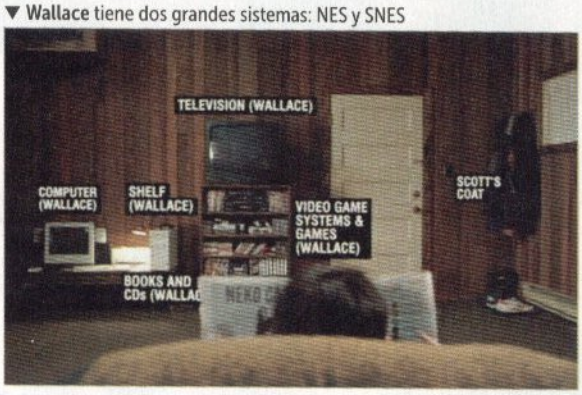
-El juego de baile, **Ninja Ninja Revolution** que **Scott** y **Knives** disfrutan juntos está basado obviamente en los

© Universal Studios
© Walt Disney Animation Studios

◀ ¡Este martillo realmente es algo sacado de la manga!

▲ Esta escena la vimos en un memorable intro de 8 bits.

▼ Wallace tiene dos grandes sistemas: NES y SNES



Dance Dance Revolution, de Konami.
-**Scott** utiliza su referencia sobre el origen del nombre de **Pac-Man** con **Knives** para impresionarla; aunque no le da resultado con **Ramona Flowers**.
-La banda de **Envy**, **The Clash at Demonhead** deriva su nombre de un juego muy poco conocido de NES.
-El escenario del sueño en donde **Scott** ve por primera vez a **Ramona** está inspirado en una escena similar del famoso **Final Fantasy VIII**.
-**Ramona Flowers** usa tres veces un color diferente en su cabello durante la película (morado, azul y verde); los mismos de las tres diosas de Hyrule que representan las tres secciones de la Trifuerza en **The Legend of Zelda: The Ocarina of Time**.
-**Young Neil** usa una playera con el logo del Nintendo 64.
-**Scott** y **Ramona** viajan por un sub espacio para llegar a una puerta, como en **Super Mario Bros. 2**.
-**Scott** comenta que aprendió la línea de bajo de **Final Fantasy II**.
-**Crash N´ The Boys** es el nombre de un juego más del NES.
-Las referencias de los juegos de peleas van desde lo sutil, hasta lo obvio; **Wallace** le da el grito inicial a **Scott** cuando enfrenta al primer ex malvado; y las batallas normalmente comienzan de un modo que nos recuerda a dicho género al poner a los dos contendientes frente a frente. **Scott** le da un "*Dragon Punch*" a **Mathew Pattel**, y las letras *KO* aparecen cuando lo noquea, al igual que a otros ex. Posteriormente, en la película, **Wallace** dice la famosa frase de **Mortal Kombat**: "*Finish Him!*".
-**Todd Ingram** tiene poderes "*Super Vegan*", similares a los **Super Saiyan**.
-Los ex malvados explotan y dejan monedas de acuerdo a su dificultad, lo cual es algo común en los juegos.
-Cuando **Roxy Richter** (nótese la referencia de **Castlevania**), cae en la nieve, aparece la palabra **PLOK**, que es el nombre del juegazo de SNES. De igual forma, ella utiliza un arma muy similar a la de **Ivy**, de **Soul Calibur**.
-**Ramona** saca de su bolso un martillo de gran tamaño (esto es gracias a la magia del *Hammerspace*, de la que ya hablamos), que nos podría recordar al mazo que **Mario** usa; pero viendo la estrella azul de su bolso, pensamos más en **King Dedede**... ¿tú qué opinas?
-Los gemelos **Katanayagi** nos recuerdan mucho a dos hermanos de los videojuegos, más porque usan un ataque gemelo de dragones... y antes de pasar a lo siguiente, no olvidemos que **Scott** se defiende con una especie de yeti, muy similar a **Blizzard**, de **Primal Rage**. Y cuando pierden, sus amplificadores se caen muy al estilo de las piezas de **Tetris**.
-**Scott** obtiene y usa una vida extra (cosa común en los juegos), y su diseño está basado en el de los cómics.
-**Gideon** usa un emblema de tres triángulos invertidos... ¿una especie de Trifuerza malvada? y su Chaos Theatre es una referencia del juego **Earthbound**. Asimismo, cuando se enfrentan con las espadas, no podemos dejar de pensar en el clásico intro de **Ninja Gaiden**.
-**Scott** presenta otros detalles comunes en los juegos como la barra indicadora que se vacía cuando va al baño, sube de nivel, y brilla como los enemigos de los juegos de las **Teenage Mutant Ninja Turtles** cuando tienen baja la energía. Y cómo no mencionar que **Nega Scott** es parecido a **Dark Link**.

Clash at Demonhead

Otra de las bandas debe su nombre a este juego, que es realmente raro e incomprendido del legendario y grandioso sistema de 8 bits de Nintendo, el NES.

Hay otras referencias en películas que ni te imaginas, ¿has encontrado alguna? Escríbenos para compartirlas

Ralph el Demoledor

¡Hay más referencias de juegos y personajes de las que has visto!

M. Bison
EL famoso jefe final de los juegos de **Street Fighter II** hace su aparición como uno de los invitados de la reunión de malvados.

Dr. Eggman
El archienemigo de **Sonic** también tiene presencia, aunque nunca habla en la película, más que en el manifiesto de los malvados.

Zangief
Su participación como villano es controversial, porque no siempre aparece como el malo en los juegos. Él da el mejor consejo en la reunión.

Sonic
Al igual que otros personajes, no tiene participación protagónica, pero es de las estrellas que tienen su *cameo* en la cinta.

Q*bert
Este singular personaje es quien le avisa a **Félix** sobre la desaparición de **Ralph**. Él usa su lenguaje característico de signos.

Ralph
El héroe de la historia es un personaje original, pero tanto él, como **Félix Jr.** y su juego están basados en **Donkey Kong**.

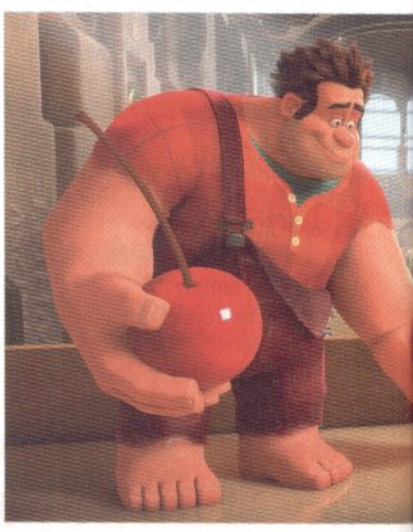
▲ Este póster es parte de un promocional de la película.

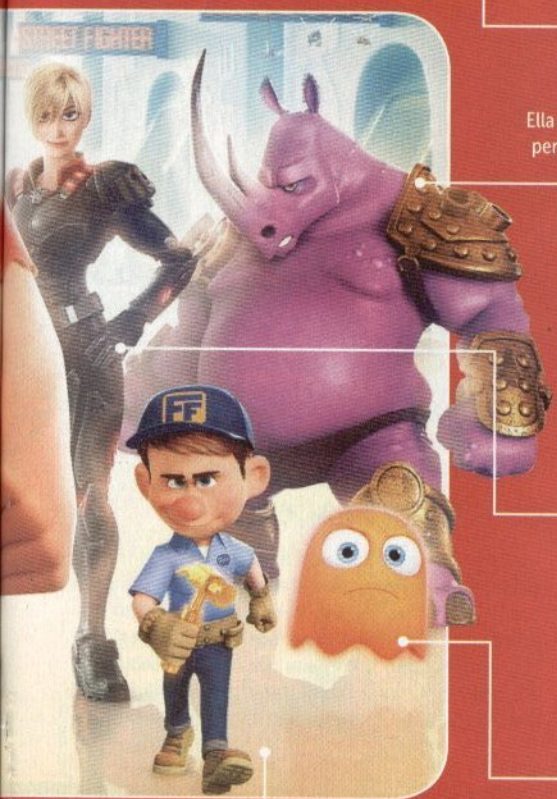
Cameos y originales

-**Ralph** y **Félix** están inspirados en **Donkey Kong** y **Mario**.
-**Root Beer Tapper**, del juego de Arcadia, **Tapper**.
-**Sonic the Hedgehog** aparece dando consejos en Videogame Central.
-**Ryu** y **Ken** de **Street Fighter II**.
-**Yuni Verse** de **Dance Dance Revolution**.
-**Q*bert** y los personajes de su juego aparecen como indigentes debido a que su juego fue desconectado.
-Dentro de la Videogame Central podemos ver –aunque no hablan–, a **Chun-Li**, **Cammy** y **Blanka** de **Street Fighter** (**Blanka** aparece en los créditos finales también). **Pac-Man**, **Blinky**, **Pinky** e **Inky** caminan en la central (**Pac-Man** también es invitado a la fiesta de **Félix Jr.**); también se ven **Paperboy**, del juego del mismo nombre; las dos barras del clásico **Pong**; **Dig Dug**, **Pooka** y un **Fygar** de **Dig Dug**; **Qix** y **Frogger** de sus respectivos juegos, así como **Peter Pepper** de **Burgertime**. Y por si no te fijaste, también aparecen **Daisy** y **Rosalina**, caminando con **Chun-Li**.

Referencias

-Además de las apariciones obvias, hay referencias de otros juegos o personajes, como la mención de **Mario Mario** (**Félix Jr.** dice que va a llegar tarde a la fiesta para llamar la atención), también **Ralph** bromea diciendo que es **Lara Croft** durante la "revisión aleatoria".
-**Tapper** y los **nicelanders** se mueven con menos *frames* por segundo, para enfatizar su origen retro.
-**King Candy** utiliza el famosísimo Codigo Konami (Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A) como contraseña para entrar al programa de **Sugar Rush**, y lo hace en un control de NES.
-Hay varios graffitis que dicen: *"Aerith Lives"*, en referencia a **Aerith Gainsborough**, de **Final Fantasy VII**; *"All your base are belong to us"* es una frase famosa del juego **Zero Wing**; *"Sheng Long Was Here"* nos recuerda





Vanellope Von Schweetz
Ella es otro personaje original, pero no está basada en nadie.

Neff
El villano principal de **Altered Beast** aparece en la cinta, no tiene mucha presencia.

Sergeant Tamora Jean Calhoun
Al parecer, ella está inspirada en **Samus**, aunque no es oficial.

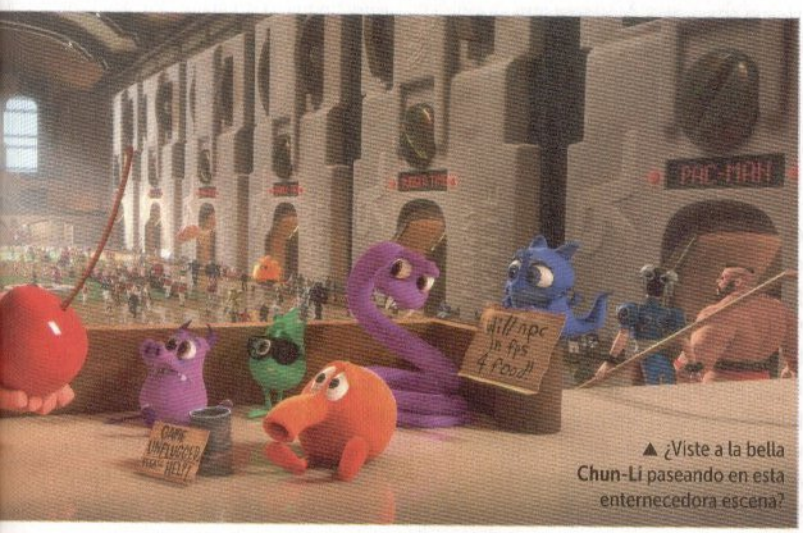
Félix Jr.
Este carismático personaje está inspirado en el plomero bigotón, al igual que en otros reparadores similares.

Clyde
Este fantasma es el líder de la reunión de malvados, su personalidad es más que tranquila, en contraste con su papel en **Pac-Man**.

▲ ¿Notaste a **Frogger** en la estación central?

▲ Después del trabajo, siguen siendo amigos.

a la broma del personaje legendario de **Street Fighter II** que dio origen a **Akuma**; y *"Jenkins"*, del meme de **Leeroy Jenkins** de **World of Warcraft**.
-Finalmente, cuando **Ralph** está buscando en la caja de cosas perdidas, encuentra un signo de admiración de **Metal Gear**, al igual que un Super Mushroom, de **Super Mario Bros.** ¿Has visto alguna otra referencia?



▲ ¿Viste a la bella **Chun-Li** paseando en esta enternecedora escena?

Reunión de villanos

Hay otros malvados que aparecen en la reunión, ¿los ubicaste?
-El zombi puede aparentar ser de **Resident Evil**, pero por las hachas, parece más de **The House of the Dead**, aunque nunca se confirma esto.
-En los créditos se menciona como **Cyborg** al villano que le saca el corazón al zombi, pero está obviamente basado en **Kano**, de **Mortal Kombat**; lo mismo pasa con el ninja de negro de la reunión, pues tiene toda la apariencia de **Noob-Saibot**, el álter ego del primer y original **Sub-Zero**.
-Hay un villano con varios ojos que se parece a los **Beholder**, uno de los enemigos de **Dungeons & Dragons**.
-Tampoco especifican quién es o de qué juego es la vampiresa de la reunión, pero parece una mezcla de la **Dark Queen**, de **Battletoads**, y a **Morrigan**, de **Darkstalkers**; **The Night Warriors**.

Bad-Anon en sesión

Dentro de la reunión de ayuda, hay muchos villanos famosos, como **Bowser**; y hay otros que no se especifica su origen.

EL GREMIO

Por Juan Carlos García "Master"

◀ Una nueva especie de **Barioth** te espera.

Todos listos para que comience la acción

Mucho se ha hablado sobre el modo en línea y el local en el pueblo de Moga, pero lo cierto es que sólo jugando con tres cazadores más vivirás en toda su magnitud la experiencia de **Monster Hunter**, por lo que en este mes te hablaré de todas las ventajas que te dará conectarte por medio de tu Wii U, o bien, cazar con tus amigos en Nintendo 3DS, que ofrece las mismas misiones y rangos.

La unión hace la fuerza

Cazar en línea es la verdadera esencia del juego

Preparado para la suciedad

Cuando algún monstruo te impregne su aroma, usa el desodorante.

Cuando comenzamos a jugar **Monster Hunter Tri Ultimate** para Wii U, pensamos que sería muy similar en cuanto al modo de juego en línea que la versión para Wii, pero la realidad es que cambia demasiado, ya que de entrada tendremos tres tipos de rangos, Bajo, Alto y G.

Los primeros dos los conocimos bien en Wii; a partir del nivel 31 comenzaba la verdadera emoción: monstruos más fuertes y desafíos más complejos, sin mencionar que las armaduras que forjábamos en Rango Bajo y en Alto no eran más que un buen *cosplay*, porque su nivel de defensa no te daba más que para resistir un golpe, al segundo representaría un desmayo. Lo mismo pasa aquí en **Monster Hunter Ultimate**, pero con la diferencia de que en Rango G, las armaduras de Rango Alto debes dejarlas en tu caja de objetos, no te van a servir de mucho.

Una característica especial del Rango G que ninguno de los dos anteriores tiene es el diseño de las armaduras, no sólo ofrecen mejores características que las primeras, sino que también su estructura es totalmente diferente, por ejemplo, la armadura de **Qurupeco**, en Rangos Bajo y Alto, el casco es una especie de penacho, pero en Rango G cambia a un sombrero con una pluma, dando un aspecto más agresivo y fresco, el cual te obliga a forjarlas todas.

No importa cuántas partes de monstruo tengas, nunca las vendas

En todos los rangos existen dos tipos de armadura por cada monstruo, las de espadachín y las de artillero, cada una con su diseño y optimizadas para cada tipo de arma, es decir, si usas una ballesta con armadura de espadachín, no tendrás la misma respuesta que si lo hicieras con una de artillero, debes pensar muy bien cuál forjar antes de juntar los materiales, sobre todo cuando requieres de objetos que son difíciles de conseguir, como las piedras de cada monstruo, las cuales te pueden tomar sin ningún problema más de veinte intentos, lo cual representa al menos un día entero de juego.

© Capcom

▼ Aprende todos los mivimientos de los monstruos.

▲ Ataquen al monstruo en diferentes partes.

▶ Rodar puede ser la diferencia entre vivir o morir.

▲ Ve siempre preparado con pociones.

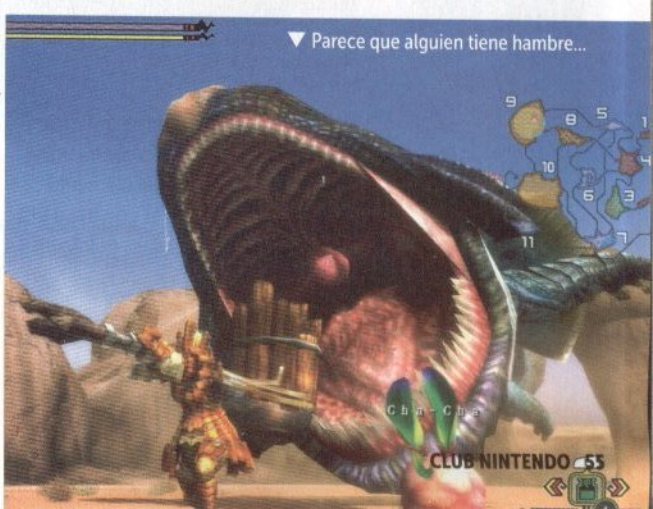
La primera vez que terminas de forjar una armadura en Rango G, sientes que ya nada ni nadie puede contigo... grave error; aunque la defensa aumenta considerablemente, tu armadura aún puede mejorarse bastante, primero con las esferas de armadura que has recolectado en varias misiones (sobre todo en el volcán), que te darán importantes puntos de defensa para cada parte de tu armadura. Tú decides cuál subir, siempre tomando en cuenta que no tendrás sólo una armadura, sino al menos diez, y cada una requiere tiempo y dedicación para dejarla al máximo de sus capacidades, en donde entra otro elemento fundamental: las joyas y los talismanes.

Todas las armaduras son débiles a algún elemento, ya sea agua, fuego, electricidad o hielo, por mencionar unos pocos; estas estadísticas se te muestran en la tercera pantalla de tu estado, ahí podrás ver con números los renglones que necesitas mejorar, lo cual se puede lograr con las joyas y los talismanes.

Recuerda hacer los *tours* por cada nueva zona, encontrarás objetos importantes

Supongamos que has forjado la armadura de **Brachydios** y eres débil al agua y vas a enfrentar a un monstruo como el Gobul, lo indicado sería usar una armadura de este elemento, pero como no siempre es posible, lo que te recomiendo es crear joyas que aumenten tu resistencia a los ataques de agua y los coloques en las ranuras de tu armadura para lograr un balance positivo, esto además de que te otorga mayores posibilidades de salir con la victoria en los enfrentamientos, despierta habilidades secretas de cada armadura, en futuros números te comentaré de cada una de ellas.

Para terminar el apartado de las armaduras, te puedo decir que yo no las completaba hasta llegar al Rango G, antes de eso mis armaduras eran una mezcla de todo, casco de **Jaggi**, brazos de Qurupeco, no tiene mucho caso forjarlas porque las utilizas poco tiempo, lo mejor desde mi punto de vista es usar una con partes de varios monstruos, y ya en Rango G comenzar a forjarlas, ahora bien, si deseas tenerlas todas en tu colección, es más fácil cazar a los monstruos de Rango Bajo y Alto con Armadura de Rango G.


▼ Parece que alguien tiene hambre...

Materiales difíciles de conseguir

Existen muchos elementos que necesitas para crear armas y armaduras, pero son sumamente complicadas de encontrar, enseguida te comentamos algunos de ellos y cómo obtenerlos rápidamente.

Cristal Ligero:

Este cristal lo requieres para una gran variedad de mejoras, lo encuentras en las zonas 4 y 5 de la Tundra, pero en Rango Alto no aparece en otras circunstancias.

Piedra de Fuego:

Un dolor de cabeza, eso fue para mí esta piedra, ya que se confunde con las "Piedras Fuego", la encuentras en la zona 9 del volcón en Rango G.

Bicho Obrero:

Aunque al inicio es difícil encontrarlo, puedes atrapar varios en las primeras áreas del volcán, cerca del campamento de cazadores, nunca olvides llevar tu red.

Isio:

Otro de los minerales clásicos de Monster Hunter lo puedes encontrar en la Tundra de Rango Alto, prácticamente en cualquier piedra, pero tarda en salir.

Lumiposa:

Cuando comienzas a jugar en los Rangos Altos, este insecto es pieza clave para muchas armaduras, lo encuentras en varias zonas dentro de la montaña, el nuevo escenario.

Si tu arma es del elemento de tu armadura, tu ataque puede aumentar.

Durante los dos primeros Rangos, que abarcan misiones de RC 1 a 5, recomiendo dedicar tiempo, dinero y esfuerzo a crear armas, una por elemento, no importa si son martillos, espadas o ballestas, el objetivo es que cada vez que enfrentes a un monstruo, tengas ventaja con tu arma.

Cuando las estás forjando, te indican la cantidad de daño que hace y el efecto que causa. Tomemos como ejemplo el martillo de **Rathalos**, ofrece más de 600 puntos de daño más 200 de elemento fuego; ¿qué quiere decir esto? Si enfrentas a un **Barioth** en la Tundra y llevas este martillo, causarás 800 puntos de daño por cada ataque, pero si usas el mismo martillo contra un **Agnaktor**, cuyo principal elemento es el fuego, pues no contarás con ese daño extra, el cual en ocasiones es lo que termina marcando diferencia.

Llega un momento en el que las armas te van a dar la opción de elegir entre dos diferentes tipos de mejora, para estos casos, observa muy bien el tipo de elemento que te ofrecen y, si ya cuentas con otra arma con esa cualidad, de este modo tendrás un buen arsenal, listo para cualquier cacería.

Trata de conseguir tu armadura completa, te da grandes ventajas.

Con esto me despido por hoy, espero que la sección haya sido de tu agrado, recuerden que pueden compartirme sus anécdotas de cacería, dudas y comentarios en juang@revistaclubnintendo.com, pero, si lo prefieren, síganme en Miiverse para cazar juntos; mi nombre de usuario es MasterMX. Que pasen un excelente mes, el siguiente nos leeremos con más sorpesas, de este grandioso juego de Capcom exclusivo para Nintendo 3DS y Wii U. Les deseo felices y productivas noches de cacería, nos vemos en línea.

Nunca debes olvidar tus trampas contra monstruos grandes.

Nintendo
LEGO
CITY
UNDERCOVER
THE CHASE BEGINS
La investigación de LEGO® City Undercover continúa en...
Wii U
SOLO PARA
NINTENDO 3DS™

CENTRO DE ENTRENAMIENTO

▼ Una nueva aventura con tus personajes favoritos.

Por Alejandro Ríos "Panteón"

¡Regresa el entrenamiento!

Para regocijo de todos los fans de la fiebre amarilla, nuevamente tengo el gusto de saludarlos en esta sección en donde compartimos nuestras experiencias con los monstruos de bolsillo que siguen atrayendo la atención de los jugadores de todo el mundo. Ahora veremos el más nuevo título alterno de la franquicia, así que, ¡prepárate para entrenar!

Pokémon Mystery Dungeon: Gates to Infinity

¿Que harías si fueras un Pokémon?

Saludos, entrenador; de nuevo vamos a entrar al mundo de los **Pokémon** para continuar con la interacción entre jugadores, así como compartir puntos de vista, tus jugadas y todo lo relacionado con los monstruos de bolsillo y sus juegos, parafernalia y demás elementos. No olvides que podemos estar en contacto por los medios electrónicos, para que estemos siempre al tanto de lo que pasa alrededor del **Pokémon Pikachu** y compañía. En esta ocasión, veremos un juego que ningún fan de hueso colorado debe perderse, así que no te desconectes, ¡que vamos a continuar con todo!

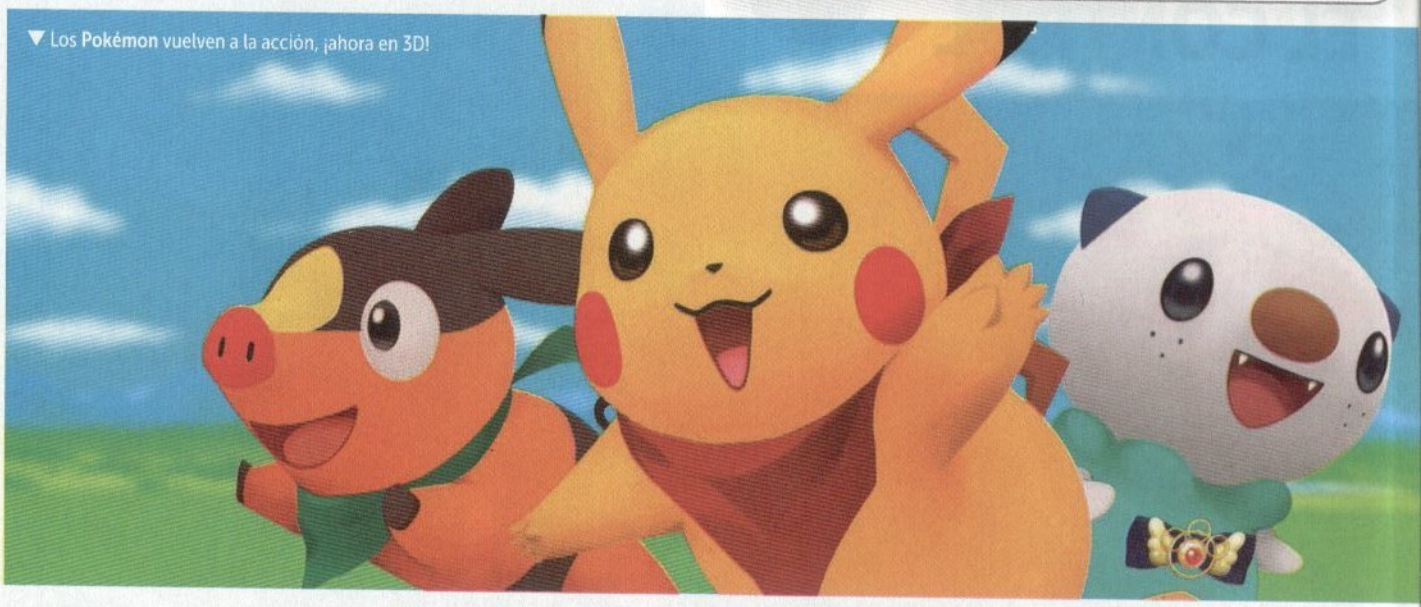
Este juego aprovecha las capacidades del Nintendo 3DS como pocos lo hacen

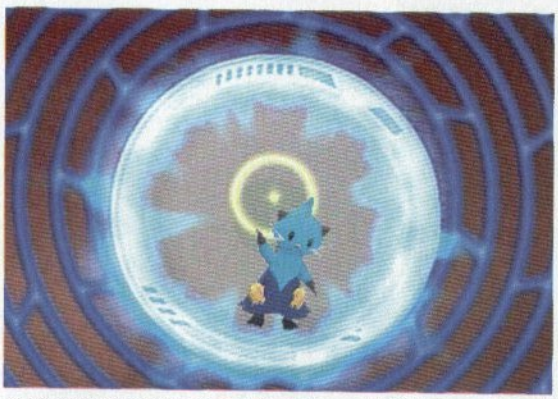
Gates to Infinity: una aventura más allá de lo ordinario

Las aventuras que hemos vivido con los fieles **Pokémon** a tu lado, combatiendo y explorando las diversas regiones de su mundo, han tomado un enfoque totalmente diferente con la serie **Mystery Dungeon**, pues aquí vives la experiencia de ser un monstruo de bolsillo en toda la extensión de la palabra.

Si ya jugaste anteriormente los otros títulos de esta serie alterna, te sentirás como en casa porque muchos elementos permanecen, como la forma de atacar, los movimientos básicos y cosas así. No obstante, hay varios detalles que puedes personalizar de una forma todavía más libre, por lo que esta entrega se torna mucho más fácil de aprender a jugar y disfrutar desde el comienzo.

© 1995-2013 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK


▼ Los **Pokémon** vuelven a la acción, ¡ahora en 3D!


▲ Cada criatura tiene sus propios poderes y habilidades.

▲ Explorar es la clave en esta aventura.

¿Qué **Pokémon** quieres ser?

Pikachu, **Oshawott**, **Tepig**, **Snivy** y **Axew** son los monstruos en los que podrás convertirte para comenzar la aventura en esta entrega. Al igual que en las versiones normales de la serie original, cada uno tiene sus poderes, habilidades y estátus, así que deberás pensar bien cuál elegirás, pues de ello dependerán algunos detalles más adelante.

¿Para todos los jugadores?

Cabe mencionar que si no te habían gustado los títulos de **Pokémon** que son alternos a la línea original, no creo que te agrade mucho **Mystery Dungeon**, ya que se juega muy distinto que las versiones normales. Curiosamente, he notado que algunos jugadores que no habían sido atraídos a los títulos de **Pokémon**, han encontrado interesante esta propuesta, debido a que su modo de juego es un poco más al estilo de otras franquicias, lo cual lo hace más atractivo para todo tipo de personas.

Esto me ha llevado a pensar que, si bien las versiones RPG no han sido tan llamativas para todos en general, definitivamente las alternas sí lo son. Para comprobarlo, te invito a que descargues el Demo de este juego y lo cheques por ti mismo jugándolo, tanto tú como quienes nunca hayan sido partidarios de la fiebre amarilla. Como dato interesante, si decides adquirir la versión completa, puedes transferir tu archivo y avances del Demo para que no se quede en el limbo. Esto es algo que me pareció genial, pues muchas veces debes de comenzar todo desde cero, una vez que compras el cartucho definitivo o bajas la versión completa. ¿No lo crees entrenador?

Gran opción

No cabe duda que este es un juego que bien vale la pena, no sólo como fan de los personajes, sino en general; pues tiene una buena calidad, tanto en gráficos, música y jugabilidad. No olvides que me puedes escribir a: panteon@revistaclubnintendo.com y seguirme en mi cuenta de Twitter: @PanteonCN, así podremos continuar compartiendo y platicando sobre los **Pokémon** y sus juegos y versiones. ¡Hasta la próxima!

"Pero sigo siendo el rey..."

A pesar de todos los numerosos **Pokémon** que han salido, **Pikachu** sigue siendo el más popular.

Cada calabozo requerirá de toda tu habilidad, pero también de una buena exploración

UNO CON EL CONTROL

▼¿Quién será el héroe que salve al mundo?

Por Juan Carlos García "Master"

Sigue a Master en @MasterkiraCN

Pelea de primer nivel

Conoce los movimientos que te ayudarán a ser un campeón en este gran juego para Wii U.

© NetherRealm Studios

◀ Una escena clásica del cómic.

◀ Donde pone el ojo, pone la flecha, mucho cuidado.

▼ Mantener a distancia a tu enemigo es una regla básica.

▲ Uno de los integrantes de la Liga de la Justicia.

Siempre que aparece un nuevo juego de este género, comienzan las preguntas y cuestionamientos sobre su calidad en *gameplay*, justo ahí radicaba la mayor cantidad de dudas respecto a **Injustice**, pero debo decir que después de jugarlo por un buen rato, superó todo lo que esperaba.

Los últimos juegos de **Mortal Kombat** no han sido tan buenos como su nombre lo amerita, pero al parecer el estudio detrás de Injustice aprendió de toda esa experiencia para crear un título dinámico y competitivo, quizá no al nivel de un juego de Capcom, que son los maestros en juegos de peleas, pero sí incluso para modificar de último momento la lista de juegos que aparecerán en el EVO de este año y darle un lugar.

Pero bueno, ahora vamos a enfocarnos en las técnicas de combate, que te ayudarán tanto en el modo de historia como para cuando enfrentes a tus amigos en las retas.

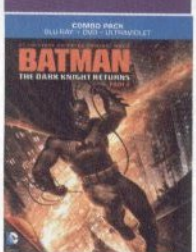
Algo que llamó mucho mi atención, es que, a diferencia de otros títulos como **Marvel vs. Capcom** o **Street Fighter IV**, aquí todos los personajes tienen la misma cantidad de energía, esto, aunque al inicio parece dar ventaja a los más "fuertes", la verdad es que no es así, todos tienen movimientos y técnicas que equilibran la plantilla de forma perfecta, dejando a un lado esos minutos que pasabas decidiendo qué peleador usar para tener cierta superioridad, aquí todo eso se pierde, pero, insisto, para bien del juego.

Vamos a contar con tres botones de ataque, débil, medio y fuerte, quizá de entrada parecen pocos, pero debemos recordar que en **Tatsunoko vs. Capcom** se maneja una estructura similar y se pueden hacer combos impresionantes.

Existen tres botones para acciones complementarias, como activar el poder secreto de tu personaje o cancelar movimientos. El tercer botón tiene una función que realmente no sirve de mucho, sólo gira al personaje para que pueda ver su capa o indumentaria, no, no es broma, sólo sirve pasa eso.

Algo que realmente agradezco, es que quitaran el botón de defensa, ahora te cubres como en todo videojuego, presionando atrás en el Pad.

Una gran adaptación



Una de las mejores adaptaciones de un cómic al mundo de la animación es **Batman The Dark Knight Returns Part 2.**

Conocer a todos los personajes te dará ventaja dentro de las batallas, no olvides practicar con ellos

Los héroes que pueden salvar el universo

Todos tienen cualidades distintas que pueden adaptarse a tu estilo.

Wonder Woman
Rápida y letal, sus golpes no son tan fuertes, pero es bastante ágil.

Harley Quinn
La eterna enamorada de **The Joker** es también un rival de cuidado por sus técnicas sorpresivas.

Cyborg
Su fuerza lo hace letal a corta distancia, intenta no alejarte de tus oponentes al usarlo.

Catwoman
Al igual que **Wonder Woman**, es un personaje veloz, pero que carece de "punch" en sus movimientos.

Flash
Este sí es un perfil para expertos, sus poderes son confusos y requieren de mucha paciencia para dominarlos.

Los movimientos de los personajes se pueden marcar de forma intuitiva, como hemos hecho en Arcadias por años con medios círculos, pero las técnicas secretas que se realizan sólo cuando el medidor de poder está al máximo, se logran presionando los dos botones de funciones especiales (no, el del giro no, es especial, pero no tanto ja, ja).

De este modo resulta muy sencillo incluirlos en un combo, incluso como remate final, lo que vuelve a las batallas un poco estratégicas.

Si estás siendo víctima de un combo que puede terminar con tu vida, existe una manera de escapar, desconectando la consola... soy muy malo haciendo chistes, lo sé. Mejor les digo cómo se logra: presionando adelante en el Pad más el botón que controla la barra de poder, el mismo con el que cancelas movimientos; de este modo, por el precio de una barra de poder, podrás librarte de un combo que te hubiera bajado hasta la autoestima, úsalo sabiamente.

La única forma de demostrar superioridad en este medio, es con talento

Para cancelar un movimiento, por ejemplo, uno que eleve a tus rivales, debes presionar dos veces hacia la dirección donde desees moverte, y presionar el botón de la barra de poder, cuesta trabajo, pero es bastante útil.

▼ **Green Lantern**, unpersonaje fundamental en la trama.

Superman
El Hombre de Acero es el protagonista de esta historia y también un demonio en las batallas.

Batman
Al igual que en películas y cómics, es una caja de sorpresas, lo mismo te pega con su puño que con un auto.

Joker
Su característica especial está en que sus técnicas se pueden mezclar de muchas formas.

Opciones extras

Una de las ventajas de la versión de Wii U, es que puedes jugar directamente en el *GamePad*, sin usar la pantalla de TV.

Cuando eres derribado por un ataque, tu personaje tarda un tiempo en recuperarse, esto es bueno en algunos momentos, pero en otros, donde queda indefenso tu adversario, lo mejor es levantarse lo más rápido posible para conectarle algún poder o combo, lo cual se logra si presionas cualquier botón, justo cuando tocas el suelo al caer; pero, repito, no lo hagas siempre, depende de la situación. Decide bien si es mejor tardar o hacerlo rápido.

Algo que no debes olvidar, es que aquí los escenarios tienen elementos que puedes emplear a mitad de los combates para dañar al contrincante, desde una piedra hasta una tubería mal colocada; todo sirve, sólo tienes que acercarte a estos objetos, esperar el momento adecuado y presionar al mismo tiempo los botones de ataque débil y medio, es una ayuda que puede definir el rumbo de la pelea, así que intenta atraer a tu enemigo a estos lugares de forma no tan obvia, una burla puede ser un buen método, ya que, por instinto, todos reaccionamos con algún golpe o poder.

Injustice: Gods Among Us es un buen juego de pelea con muchos secretos por descubrir, cada personaje requiere su tiempo, por lo que el *replay value* es sumamente alto, nunca dejes de practicar.

En próximos números te daré combos para cada uno de los personajes, pero era necesario que conocieras lo básico primero. Recuerda que puedes escribirme a juang@revistaclubnintendo.com, seguirme en Twitter en @MasterKiraCN o bien en Miiverse, donde me encuentras como MasterMX, ¡nos leemos pronto!

▲ Utiliza varios tipos de combos según el adversario.

▶ Un ataque extra siempre es bien recibido.

RETOS

Envía tus récords a la dirección retos@revistaclubnintendo.com, recuerda que también puedes proponer nuevos desafíos para que otros jugadores traten de superarte.

▲ Entrena duro para ganar.

Rayman Legends

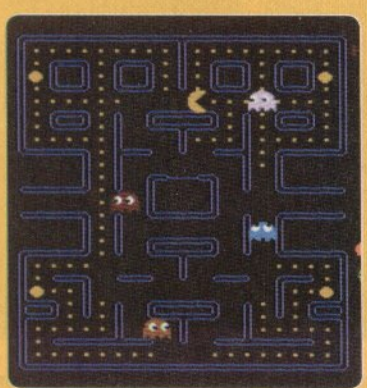
Todo el mundo debe conocer tu talento

Esta aplicación de **Rayman Legends** está dando mucho de aqué hablar, descárgala desde la eShop y mándanos tus mejores marcas.

Pac-Man

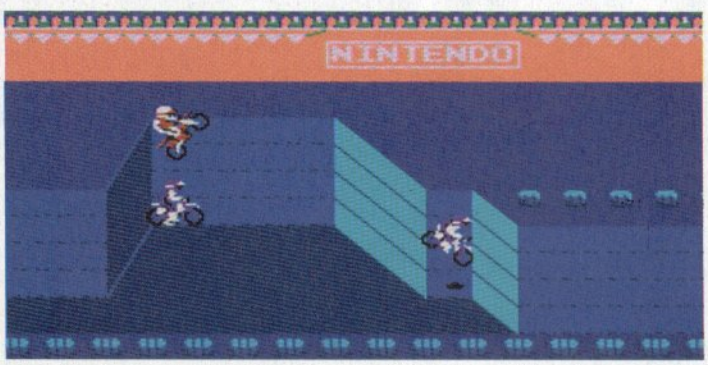
Tiempo de ponernos *retro*

¿Te consideras bueno en **Pac-Man**? Pues ahora debes demostrarlo, descárgalo desde la eShop de Wii U y practica para sorprendernos.



Excitebike

Pisa el acelerador



Ahora que ha llegado **Excitebike** a la consola virtual de Wii U, es tiempo de que recuerdes esos momentos que pasaste jugándolo en el NES y mandarnos tus mejores tiempos en cada una de las pistas.

Celebra los 20 años de Cartoon Network

¡Participa y gana!

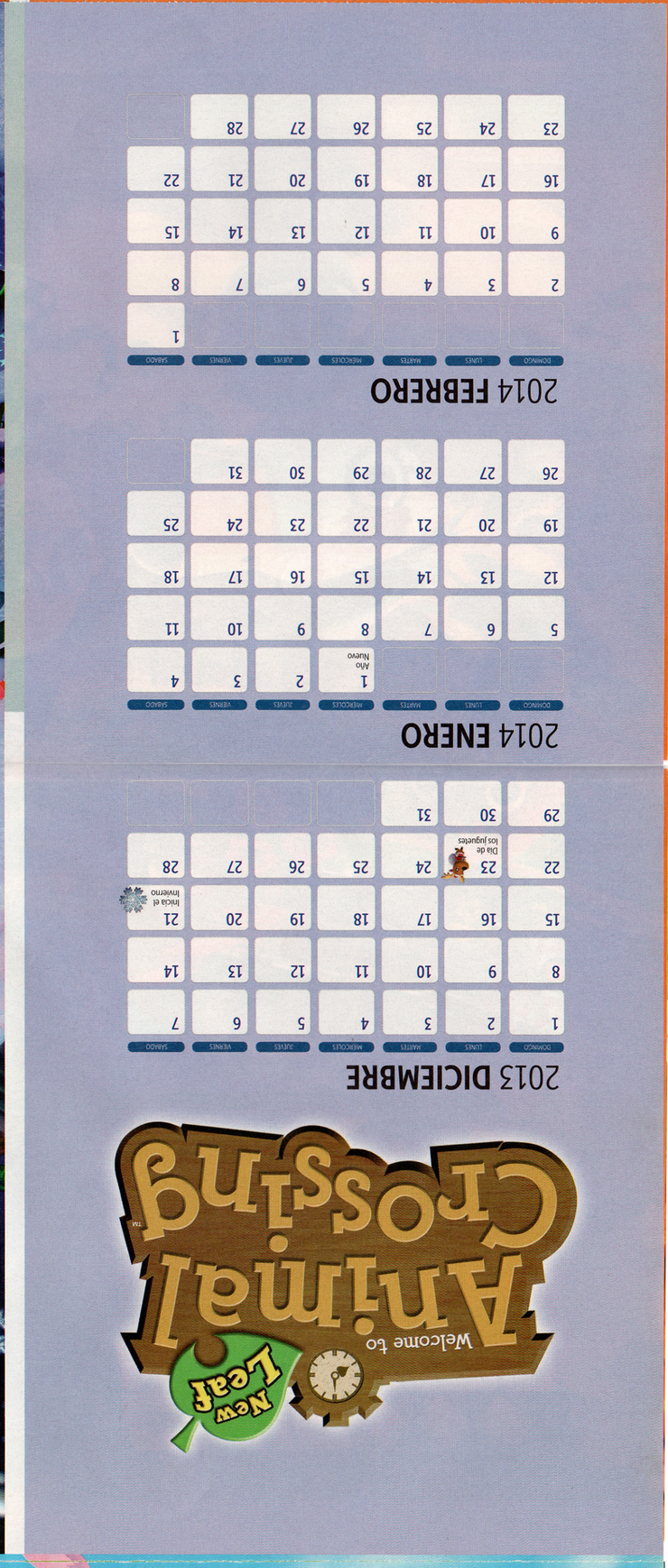
Como parte del festejo, en esta ocasión te tendremos una trivia para que ganes uno de las cinco Walkie Talkies con la imagen de **Finn** y **Jake** (**The Adventure Time**), para que te pongas a tono con tus series y personajes favoritos de Cartoon Network. Para obtener el tuyo, simplemente contesta tres sencillas preguntas.

1.- ¿Cuál es la caricatura de Cartoon Network que más te gusta?
2.- Menciona el nombre de cinco personajes de Cartoon Network.
3.- ¿Qué personaje es azul y su nombre empieza con G y termina con L?

Bases:
Envíanos un correo a promocionescn@revistaclubnintendo.com con el título "Trivia Cartoon". Los primeros cinco correos que se reciban con las respuestas correctas serán los ganadores. El premio incluye un par de Walkie Talkies con imagen de la serie **The Adventure Time**.

Se aceptarán correos del 1 al 10 de junio del 2013 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (Nombre, dirección, edad y teléfono); de lo contrario tu participación no será tomada en cuenta (promoción válida para el Distrito Federal y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el 13 de junio del 2013 para darte la fecha y horario de la entrega del premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga #2000, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón. Debes traer tu identificación en original y fotocopia y la revista Club Nintendo de junio. Los empleados y familiares de Editorial Televisa no podrán participar en esta promoción. En caso de no ser mayor de edad, debes venir a recoger tu premio con copia de tu acta de nacimiento y esta revista. Los mayores de edad deben traer IFE (original y copia) y esta revista. Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 28 de enero de 2013. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

La recepción de tus datos personales recolectados por Editorial Televisa a través de las participaciones en estas promociones, cumplen con las normas vigentes de la ley. Son usadas con fines de contacto y/o promoción. Sus datos no serán entregados a terceros. Usted tiene el derecho al Acceso, Rectificación y Cancelación de sus datos personales, a oponerse al tratamiento de los mismos o revocar el consentimiento que para dicho fin nos haya otorgado. Para consultar el aviso de privacidad puede consultar la página: editorial.televisa.com/aviso/



Welcome to Animal Crossing™ New Leaf

2013 DICIEMBRE

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21 Inicia el Invierno
22	23 Día de los Juguetes	24	25	26	27	28
29	30	31				

2014 ENERO

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
			1 Año Nuevo	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

2014 FEBRERO

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

Welcome to Animal Crossing™ New Leaf

2014 MARZO

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21 Inicia la Primavera	22
23 30	24 31	25	26	27	28	29

2014 ABRIL

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10 Día de la flor de cerezo	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

2014 MAYO

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11 Día de la madre	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Welcome to Animal Crossing™ New Leaf

2013 JUNIO

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
						1 Inicia la cacería de bichos
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21 Inicia el Verano	22
23 30	24	25	26	27	28	29

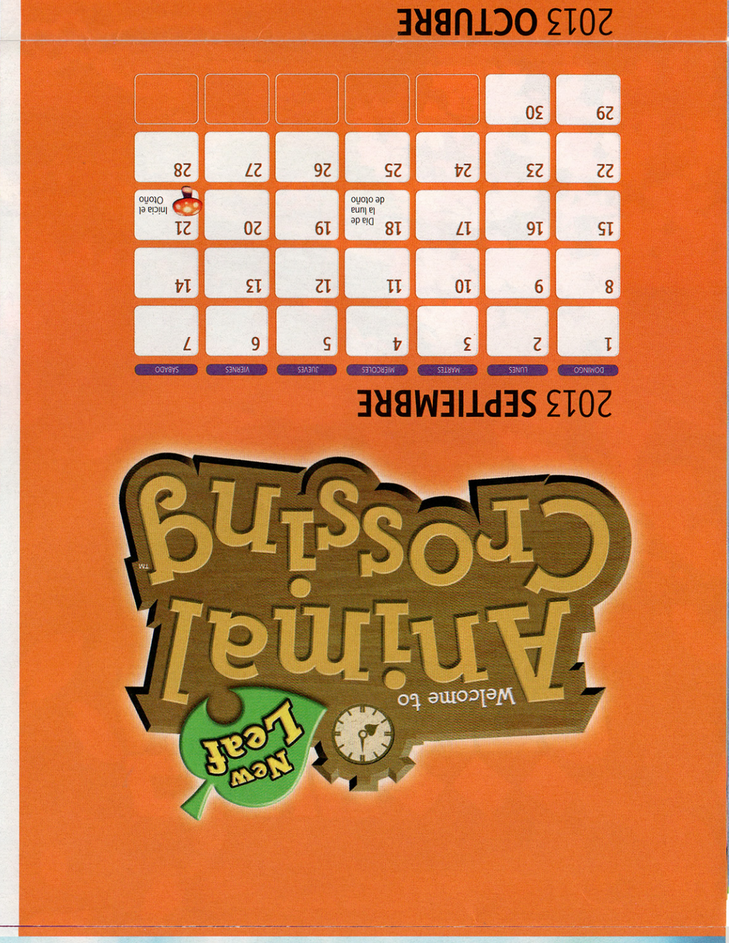
2013 JULIO

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13 Obon (Japón)
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

2013 AGOSTO

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12 Lluvia de estrellas	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo



© 2013 Nintendo

Welcome to Animal Crossing™ New Leaf

2013 JULIO

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13 Obon (Japón)
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

2013 AGOSTO

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12 Lluvia de estrellas	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

2013 SEPTIEMBRE

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18 Día de la luna de otoño	19	20	21 Inicia el Otoño
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

2013 OCTUBRE

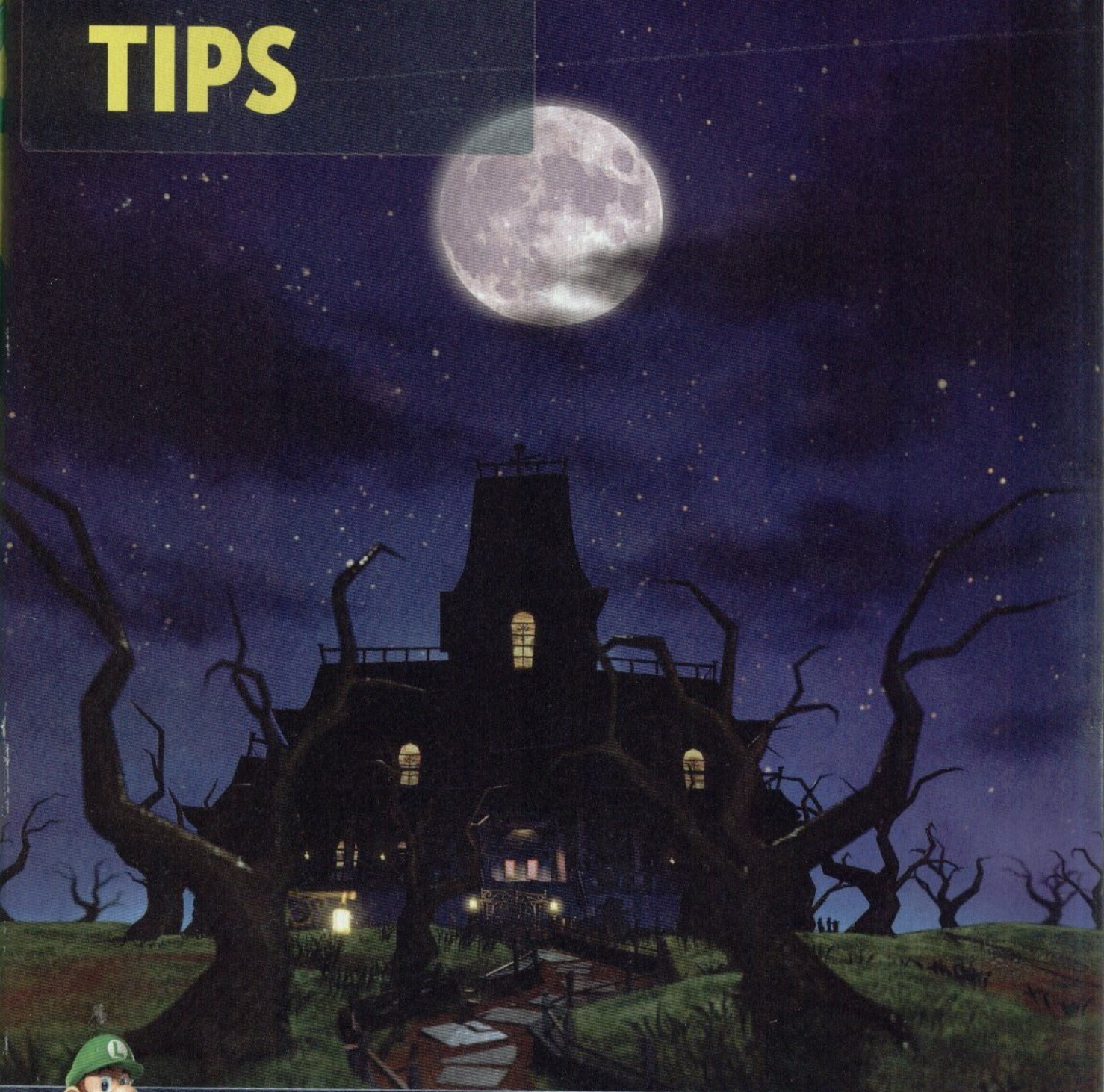
DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31 Halloween		

2013 NOVIEMBRE

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23 Día del pavo
24	25	26	27	28	29	30

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo

TIPS

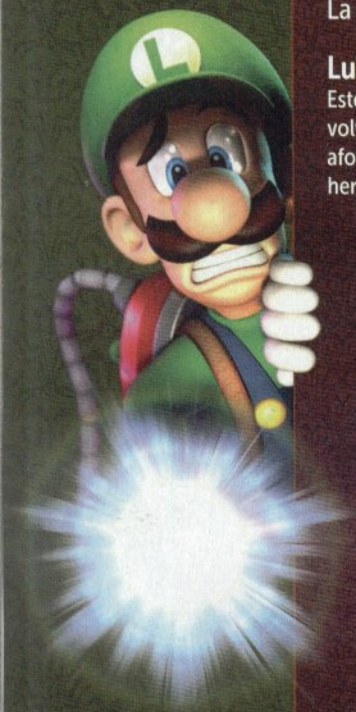


Luigi's Mansion: Dark Moon

"El verdadero valor no significa desconocer el miedo, sino saberlo afrontar cuando es necesario."

Conoce tu equipo

La clave consiste en saberlo usar



Luigi

Este temeroso personaje debe volver a capturar a los fantasmas; afortunadamente, tiene las herramientas para triunfar.

Succionaentes 5000

La versión mejorada de la aspiradora del primer juego te permitirá succionar todo tipo de cosas, entre otras funciones.

Lámpara

Esta simple pero útil herramienta te ayudará a explorar las mansiones, además de que te servirá contra los espectros.

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Next Level Games**
- Categoría **Aventura**
- Jugadores **1-4**
- Nivel de reto **Medio**

Violencia animada
Humor sarcástico

© 2013 Nintendo

Limpiando el lugar

Usar la Succionaentes 5000 es más sencillo de lo que podrías creer, pero definitivamente es necesario que sepas todo lo que puedes hacer con ella, o de lo contrario, tendrás problemas en localizar todos los ítems que hay en cada una de las mansiones.

Toma en cuenta que, además de revisar las cosas, a veces deberás aspirarlas para revelar algo que esté oculto detrás, debajo o incluso arriba de cada elemento. En muchas ocasiones, una buena limpieza hará que aparezcan los detalles que necesitas en donde aparentemente no hay forma de obtener algo, o bien, un sendero aparece bloqueado. Además de poder aspirar a los fantasmas, la Succionaentes 5000 absorbe agua, jala cortinas, polvo y otras cosas que esconden secretos. Trata de revisar cada cuarto perfectamente antes de proseguir, así estarás más cerca de tu objetivo monetario, pues obtener dinero es parte escencial de tus deberes en **Luigi's Mansion: Dark Moon**.

Ilumina tu camino

Por su parte, la lámpara será tu aliada más fiel, pues te permite cumplir varias tareas , desde alumbrar los rincones oscuros, hasta aturdir a los fantasmas para poderlos atrapar.

Claro que no solamente se trata de iluminar cada cosa de manera aleatoria; debes conseguir ciertas partes que te darán habilidades nuevas, así podrás abrir puertas selladas, por ejemplo. Trata de escudriñar todo en cada cuarto con tu lámpara, así estarás siempre alerta, especialmente contra los entes ectoplásmicos que te rondan sin cesar, y pueden atacarte por la espalda haciendo gala de sus poderes.

No olvides contestar y poner atención a las llamadas del profesor, ¡son útiles!

▲ Las mejoras de la aspiradora te permitirán encontrar cosas que antes no podías.

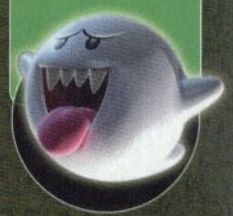
Explora la mansión

¡No dejes de checar hasta debajo de los muebles!

Hay varias cosas dentro de las mansiones embrujadas; toma en cuenta que antes de que intentes conseguirlo todo, es necesario acabar con los fantasmas que aparecen, así no tendrás dificultades adicionales.

Boos que se ocultan

Dentro de cada una de las mansiones hay escondidos este tipo de espectros... ¿podrás encontrarlos a todos ellos?



Revisa bien

Aunque los elementos dentro de los cuartos parecen normales, las cosas no son como lo crees. Hay monedas, dinero, e incluso corazones para recuperar energía; todo si sabes en dónde buscar y utilizar tus herramientas. No te quedes con la idea de solamente utilizar el botón X para revisar los cajones y estatuas, también usa tu aspiradora para remover cortinas, tapetes y polvo en donde quiera que los veas. En algunas ocasiones, es fácil ver qué elementos se pueden absorber, pero en otros, no es más sutil la diferencia; por eso te exhortamos a que revises cada objeto, tanto aspirando, como soplando para que puedas removerlo todo y consigas más cosas.

Pero eso no es todo; también es importante que voltees la vista de **Luigi** para poder ver el techo de la mansión; hay varios items que lograrás descubrir de esta forma, especialmente monedas y llaves ocultas. No olvides usar tu Succionaentes 5000 si las cosas están demasiado lejos de tu alcance y no hay hoyos en el techo o algo similar.

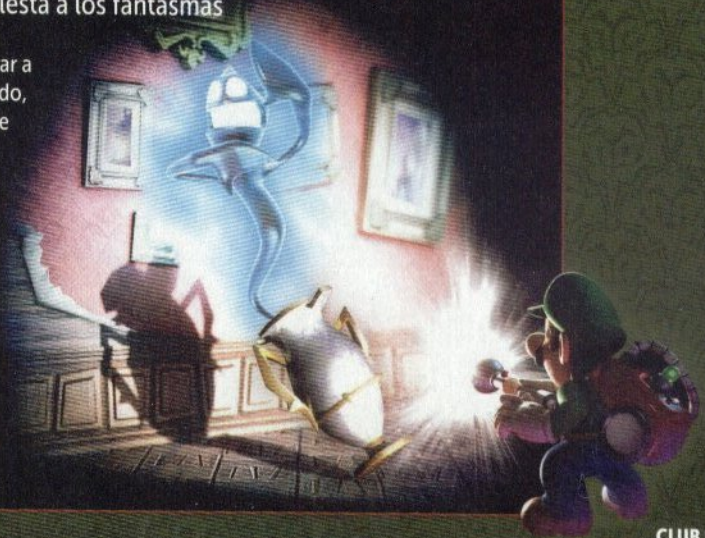
Elementos sospechosos

Cuando busques a los espectros, notarás que muchos se ocultan en jarrones, detrás de las paredes o en cualquier otro sitio. En estos momentos debes estar consciente de que te pueden sorprender después de que revises algo, por esta razón mantente alerta ante cualquier movimiento extraño. Si tienes la sospecha de que hay un fantasma oculto, usa tu aspiradora para mover las cosas, e inmediatamente alumbra con tu linterna, así podrás aturdirlos antes de que te hagan daño. ¡Es hora de jugar al escondite con los seres del Más Allá!

Aturdir

La luz les molesta a los fantasmas

Antes de capturar a un ente traslúcido, es necesario que lo aturdas con tu linterna; ¡pero recuerda que, si estás aspirando, no podrás iluminarlos!



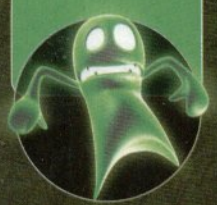
¡Qué escenarios!

Todo detalle cuenta

Las mansiones están llenas de habitaciones de varios tipos, pero resulta imprescindible que revises cada una con dedicación si es que deseas encontrar todos los ítems. No es momento de preocuparte por qué rompas, ¡se trata de cumplir tus misiones!

¡Asústame, fantasma!

No importa lo malos que luzcan, todos los espectros tienen alguna debilidad; trata de encontrarla para que los acabes uno por uno.



Habitaciones por montones

Un error muy común que pasa en **Luigi's Mansion** es que uno cree que por haber visitado un cuarto, ya se encontró todo. No titubees y regresa a darte una vuelta por la mansión, especialmente cuando tienes algún aditamento nuevo, así podrás localizar algo que tal vez te faltó en la primera ocasión que pasaste por ahí. Nosotros te recomendamos que, si llegas a perderte –o bien para tener un mejor registro de tus movimientos–, traces mapas de las mansiones en una hoja de papel; así podrás marcar algo que te llamó la atención, pero que no pudiste tomar en su momento. Aunque esta técnica tal vez te parezca demasiado arcaica, realmente sirve, y finalmente es una gran ayuda para que mantengas un control y no te la pases recorriendo los pasillos y cuartos como alma en pena. Más vale estar prevenido.

Sin miedos

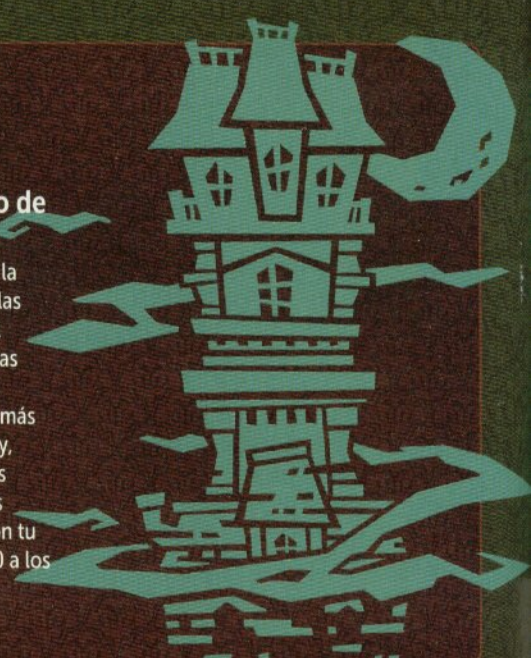
Recuerda que cuando has limpiado de fantasmas un cuarto, éste se iluminará indicando que ya no queda ninguno. Claro que todavía podría haber algo por ahí, de manera que si ya quedó libre de entes, es el mejor momento para revisarlo. No olvides que también hay partes a las que sólo puedes acceder desde otro piso, por eso revisa bien los techos de las habitaciones.

Cinco mansiones encantadas

¿No te bastó con sólo una?

Peligros dentro de los corredores

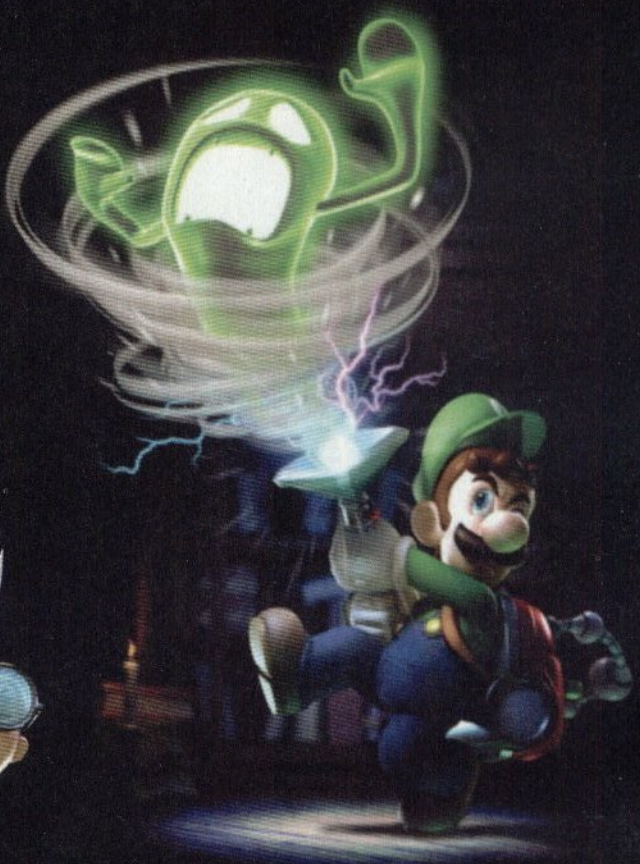
Conforme progresa la historia, habilitarás las otras mansiones del juego. Dentro de ellas encontrarás nuevos tipos de fantasmas, más dinero, cosas útiles y, por supuesto, sustos gratuitos. No tengas miedo y enfrenta con tu Succionaentes 5000 a los seres incorpóreos.



Cazando fantasmas

¿A quién vas a llamar?

Hay varios tipos de espíritus dentro de las mansiones; mientras unos son traviesos, otros son más enojones. Revisa los cuartos y, cuando encuentres un fantasma, no olvides alumbrarlo para aturdirlo, ahora mueve el Circle Pad hacia el lado opuesto hasta que lo captures.



Todos tenemos miedo

Los demás personajes también le temen a algo; ¿podrá **Luigi** salvarlos?

Todo en orden

El profesor **D. Sastre** es quien te dará los pormenores de tus misiones; no dejes de contestar sus llamadas.

¡No lo dejes ir!

Ten en cuenta que algunos de los fantasmas necesitarán más de una "atrapada" para ser capturados definitivamente. Asimismo, puedes succionar a dos de ellos a la vez.

Las niñas y los niños sabemos hablar derecho.

El programa de radio por internet donde los niños sí podemos hablar de nuestros derechos.

DIVIÉRTETE
Radio Tribunal Electoral

TRIBUNAL ELECTORAL
del Poder Judicial de la Federación

Sintonízanos todos los domingos a las 10 de la mañana a través de www.te.gob.mx

Tribunal Electoral del Poder Judicial de la Federación, promoviendo la cultura cívica en la niñez.

Fantasmas

Son traslúcidos, ¡pero peligrosos!

Los enemigos de este juego son los distintos espectros que te harán la vida de cuadritos si intentas capturarlos. Aquí hay algunos de los más comunes, pero no te confíes, pues tienen su temperamento y forma específica de atacarte. Algunos lo hacen en grupo.

Polterpup

Estos fantasmas perrunos son más juguetones que peligrosos; no obstante, deben ser capturados, pues tienden a llevarse cosas importantes en sus juegos.

Slammer

Estos malhumorados espectros pueden aplaudir para crear ondas de choque. Ten cuidado con ellos, pues andan en grupos.

Hay versiones más fuertes de los fantasmas aquí enlistados que deberás enfrentar más adelante, ¡no te rindas!

Invita a otros cazadores

Cuatro son mejor que uno

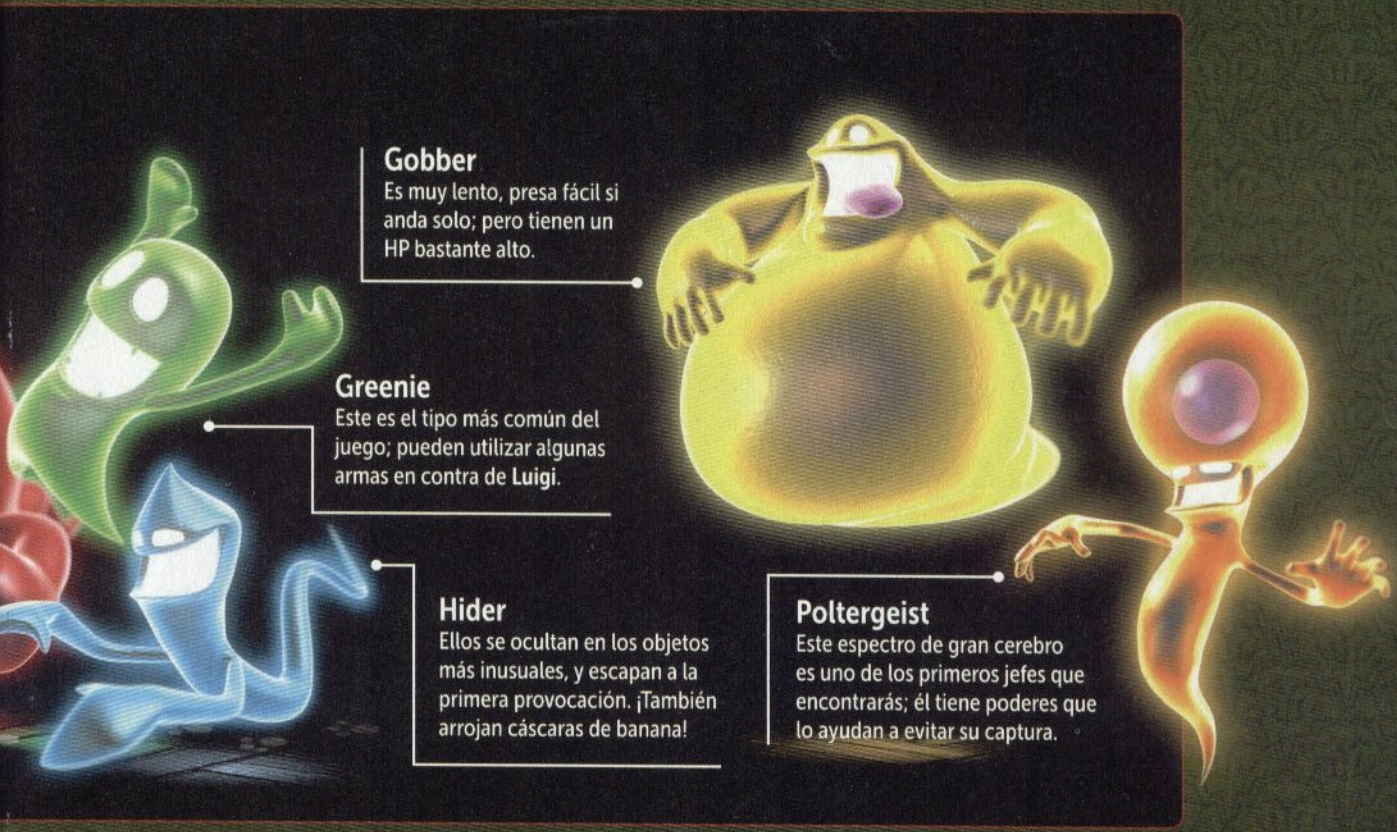
No podíamos dejar de mencionarte que también disfrutarás de esta intensa y escalofriante aventura en compañía de tus amigos o familiares. El modo para cuatro personas es muy divertido, y bien vale la pena jugarlo; lo mejor es que puedes hacerlo localmente.

Cómo ser un mejor cazafantasmas

Al final de cada misión, obtendrás los resultados de cómo te fue y lo que conseguiste; si lo que buscas es ser el mejor, deberás esforzarte y volver a intentar las etapas en donde hayas quedado con menor porcentaje.

También es posible que, si algo te faltó, lo busques con mayor calma, una vez que ya sepas en dónde está cada cosa y lo que debes hacer. Después de todo, el último resultado será el que se guarde, y podrás hacerlo mejor una vez que hayas explorado todo a fondo y sepas a qué peligros te e nfrentas.

No olvides que de todos los fantasmas hay versiones más fuertes que cambian su forma de atacar, tienen una mayor cantidad de HP, y necesitan de una estrategia distinta para ser capturados. Nuevamente, te recomendamos que si vas bajo en vida, o te falta dinero, regreses un poco y consigas lo que te hace



falta, así podrás estar prevenido ante la adversidad y los jefes y espectros más fuertes. Eso sí, ten en mente que aún sabiendo cómo capturarlos, necesitarás de práctica para lograr ponerlos bajo custodia; no dejes de intentar nuevas jugadas y podrás enfrentar a cuanto ente ectoplásmico se te ponga enfrente.

Moradores de las mansiones

Decir que las casonas están llenas de vida sería algo incongruente, pero en realidad, sí hay muchísima actividad paranormal dentro de ellas. Además de los espectros normales que debes atrapar para poder progresar en la historia, también hay otros entes menores dentro de los pasillos y cuartos, como los ratones, las arañas y otros similares. La ventaja es que si los alumbras con tu lámpara, los aturdirás justo como a los fantasmas (de hecho, son espectros pequeños), y podrás absorverlos para que obtengas más ítems como dinero, lingotes y monedas de oro, y corazones para recuperar tu energía.

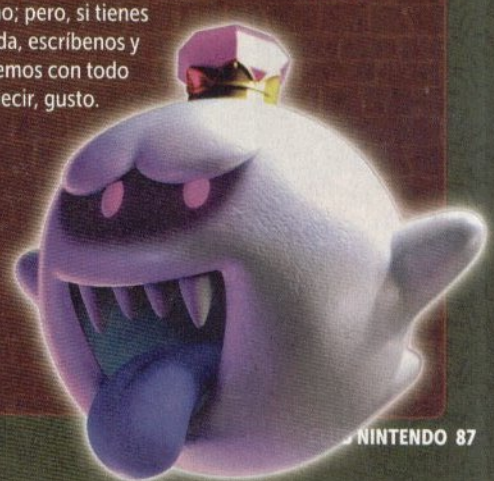
También hay huesos dorados dentro de la mansión, los cuales te ayudarán mucho, pues te permiten continuar con vida dentro de la misma misión. Los huesos son muy raros, pero te sirven si llegas a perder toda tu energía, pues el **Polterpup** principal te revivirá a cambio de uno de ellos. ¡Vaya forma de sustituir las vidas! ¿No lo crees?

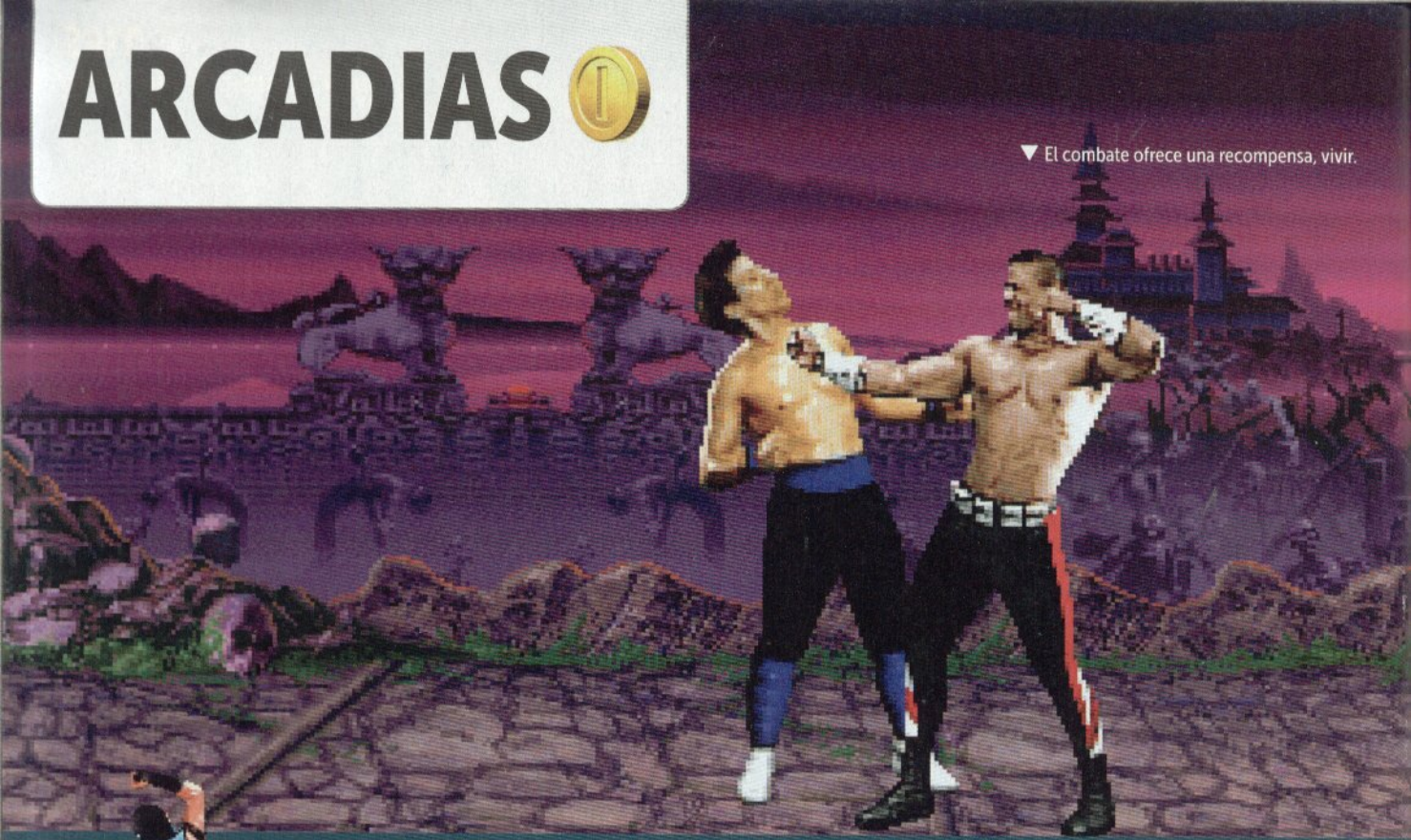
▲ Si exploras bien, encontrarás ítems ocultos que podrás aspirar para tomarlos.

El final está cerca...

El cerebro detrás de todo esto

El camino de un buen cazafantasmas es largo, pero bien vale la pena recorrerlo. Todavía quedan algunas cosas sueltas, como enfrentar al verdadero culpable de la fragmentación de la luna oscura, quien será un rival bastante difícil de derrotar. No olvides que con estos tips que te hemos dado, podrás comenzar con el pie derecho; pero, si tienes alguna duda, escríbenos y te auxiliaremos con todo susto, es decir, gusto.





▼ El combate ofrece una recompensa, vivir.

Mortal Kombat II

El juego que marcó a toda una generación por su atractiva propuesta en las Arcadias del mundo.

- Compañía **Midway**
- Desarrollador **Midway**
- Categoría **Peleas**
- Jugadores **1-2**
- Año **1993**

© Midway

Dicen que segundas partes nunca han sido buenas, pero esta es una de esas excelentes excepciones en el medio

Hace muchos años, en 1993, no existía juego de pelea que no se pareciera a **Street Fighter**, excepto uno, **Mortal Kombat**, que llegaba al mundo de los videojuegos de la mano de Midway, junto con Ed Boon y John Tobias, visionarios desarrolladores que dieron vida a una propuesta tan divertida como polémica, ya que en su juego, al ganar al rival, se le podía aplicar un Fatality, que representaba arrancarle la cabeza, el corazón o los brazos.

Dejando de lado la violencia, el título como opción en el género era muy bueno, tanto así que tuvo una secuela, **Mortal Kombat II**, la cual hasta la fecha se cree que ha sido la mejor entrega de la serie, sobre todo gracias a sus diferentes personajes y a su violencia extrema, que si bien muchos la veían mal, lo cierto es que está perfectamente justificada en la trama.

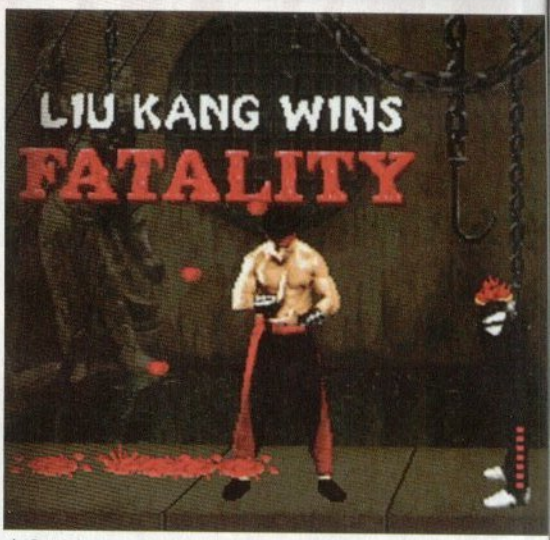
Una de las principales cualidades de **Mortal Kombat** es que usaba gráficos digitalizados, es decir, se capturaban los movimientos de actores para darle un aspecto más real a los enfrentamientos.

Para la segunda parte, eso no podía cambiar, se mantuvo el estilo gráfico, pero se agregaron texturas que lo volvían superior, sin mencionar que el número de personajes aumentaba.

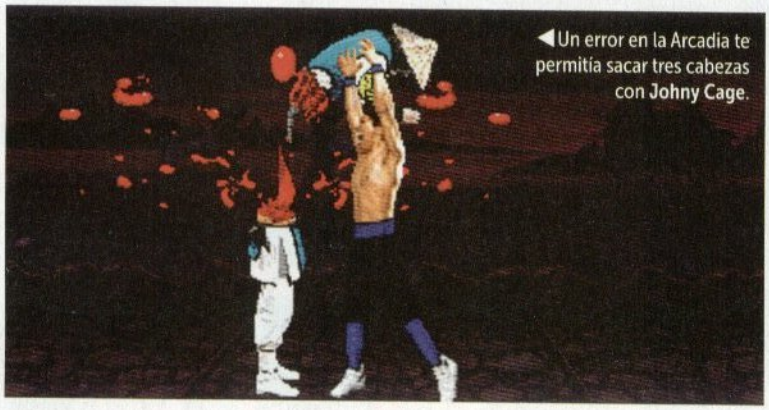
Los desarrolladores sabían que para mantener el éxito debían modificar el movimiento que los catapultó a la fama, los Fatalities, así que para esta segunda parte cada guerrero contaba con al menos dos de estas técnicas. Dominarlas era complicado, aunque una vez que conocías la secuencia, no había nada mejor que usarlas para terminar a los oponentes.

Pero no todo terminó ahí, dos nuevas formas de demostrar la superioridad en el combate llegaron, el Friendship y el Babality, el primero era una forma decente de burlarte del rival, ya que no lo matabas, simplemente lo humillabas perdonándole la vida de forma graciosa.

▲ Antes de enfrentar a **Shao Kan**, **Kintaro** será nuestro rival.



▲ Participan pocos humanos, **Liu Kang** es uno de ellos.



◀ Un error en la Arcadia te permitía sacar tres cabezas con **Johny Cage**.

▲ Este ninja encierra una historia de misterio que se revela al final.

Por ejemplo, le podías dar un regalo, un autógrafo, hacer figuras con la sombra de tus manos, situaciones totalmente opuestas a los Fatalities.

En cuanto a los Babalities, como su nombre lo indica, transformabas al oponente en un bebé; este movimiento no fue tan popular como los otros dos, debido a que no tenía grandes variantes, todas las transformaciones eran idénticas.

La dificultad fue una de las grandes virtudes o problemas del juego, según lo quieras ver, desde la primera pelea ya estabas sufriendo, obligándote a perfeccionar realmente a tu peleador, aunque muchos preferían darle la vuelta, o usaban a **Baraka**, personaje que tenía un movimiento con el que giraba cortando lo que estuviera en el escenario con sus grandes "espadas" en cada brazo, razón por la cual Midway lanzó una segunda versión modificando errores como este.

Como toda la saga, tuvo una adaptación para Super Nintendo, que a diferencia de la primera versión, contenía todos los fatalities, técnicas secretas y muchos litros de sangre, pero realmente su popularidad se debió a las mecánicas de juego, a las formas en que podías aprovechar los golpes para acabar con los rivales de formas creativas.

Para muchos de nosotros, **Mortal Kombat** ha perdido mucho en cuestiones de *gameplay*. Por querer incorporar demasiadas opciones, se termina por confundir o saturar a los jugadores, se deben plantear un nuevo sistema de combate más profesional, al estilo de los títulos de Capcom, pero esa es otra cuestión. **Mortal Kombat 2** de Arcadia representó un parteaguas muy especial en el medio, abrió una puerta para muchos desarrollos del estilo, que además aparecían para consolas de Nintendo sin censura. Si tienes oportunidad de jugarlo en Arcadias o en Super Nintendo, pasarás buenos momentos, simplemente la mejor adaptación de toda la historia del NetherRealm, confía en nosotros.

Una franquicia tan importante como esta merecería nuevas adaptaciones

Expulsado del combate

◀ El actor que dio vida a **Cage** no apareció en **MK3**.

PREVIEW

Ace Attorney 5

Se prepara el regreso a la corte

- Compañía **Capcom**
- Desarrollador **Capcom**
- Categoría **Aventura**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Ya era momento de una secuela.**

Aún sin valoración de la ESRB.

Cuando apareció el Nintendo DS en el mercado, en 2004, muchos fueron los géneros que recibieron más apoyo gracias a la nueva interfaz táctil que ofrecía, siendo el de las novelas gráficas uno de los más beneficiados.

Capcom no perdió la oportunidad y estrenó su serie **Ace Attorney**, donde damos vida a un abogado que debe resolver varios casos bastante complicados, siempre obteniendo datos de las escenas de los hechos o bien, interrogando a los culpables.

Después de que **Phoenix Wright** fuera suspendido, ahora regresa a los tribunales gracias a su amigo **Apollo**, quien le da una segunda oportunidad en su vida al demostrar su inocencia.

Tendremos una nueva compañera, una colega que además es piscóloga, llamada **Kokone**, quien gracias a su habilidad con las palabras, te ayudará a encontrar pistas en diálogos que pensabas vacíos, aunque claro, no es ninguna experta, por lo que en algunas ocasiones cometerá errores, pero todos la ayudarán a mejorar.

Visualmente, se nota una mejora importante, ya que ahora los personajes han dejado de ser sólo *sprites* en 2D, ahora tienen un aspecto renovado, totalmente en 3D.

No hay fecha de salida aún, pero se espera que este mismo año estemos disfrutando de la quinta entrega de esta gran serie de Capcom.

Fecha de lanzamiento
Pendiente

© Capcom

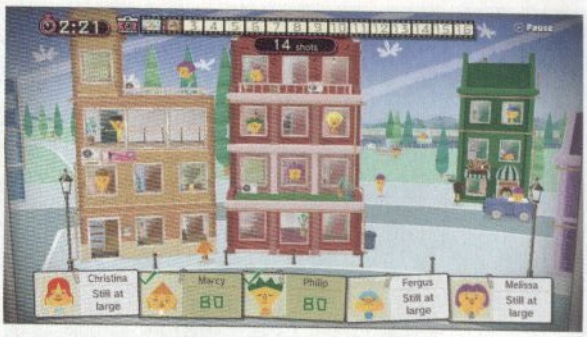
▲ Se puede apreciar perfectamente el nuevo estilo gráfico.

Todo fan de las novelas gráficas deberá jugar esta gran obra

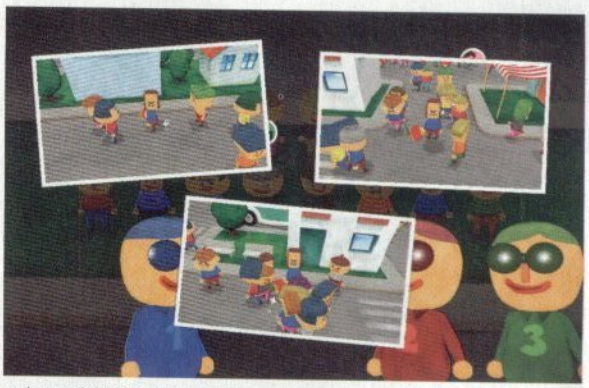
▲ Tu talento será la pieza clave en cada acertijo.

▲ Una bomba en la corte... ¿quién será el culpable?

▲ Te recomendamos probar **Hotel Dusk: Room 215** para NDS.



▲ Una serie que se ha vuelto un clásico.



▲ Las actividades en esta entrega serán muy variadas.

Game & Wario

Diversión con estilo

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Party**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Genial para cuatro personas.**

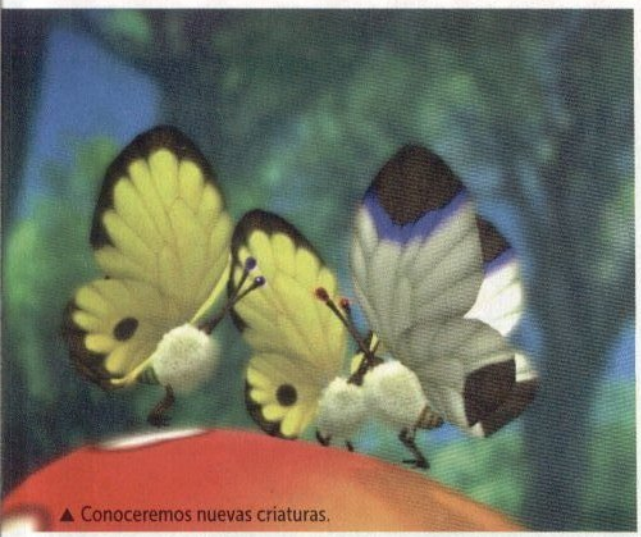
Su lanzamiento en Game Boy Advance marcó el inicio de una serie que se ha vuelto indispensable en todas las consolas de Nintendo, sobre todo para demostrar el modo en que pueden emplearse las características especiales de cada una.

En esta ocasión, la estrella será el *GamePad*, que nos permitirá interactuar en todas las actividades que se han planeado para este juego, el cual es uno de los más esperados por los propietarios de un Wii U, pero, por desgracia, todavía no se sabe la fecha exacta de su lanzamiento, sólo se ha informado que se dará a lo largo de este 2013, así que habrá que esperar por nueva información, te mantendremos al tanto de todo lo que ocurra en su desarrollo.

Fecha de lanzamiento
2013

RP
Aún sin valoración de la ESRB

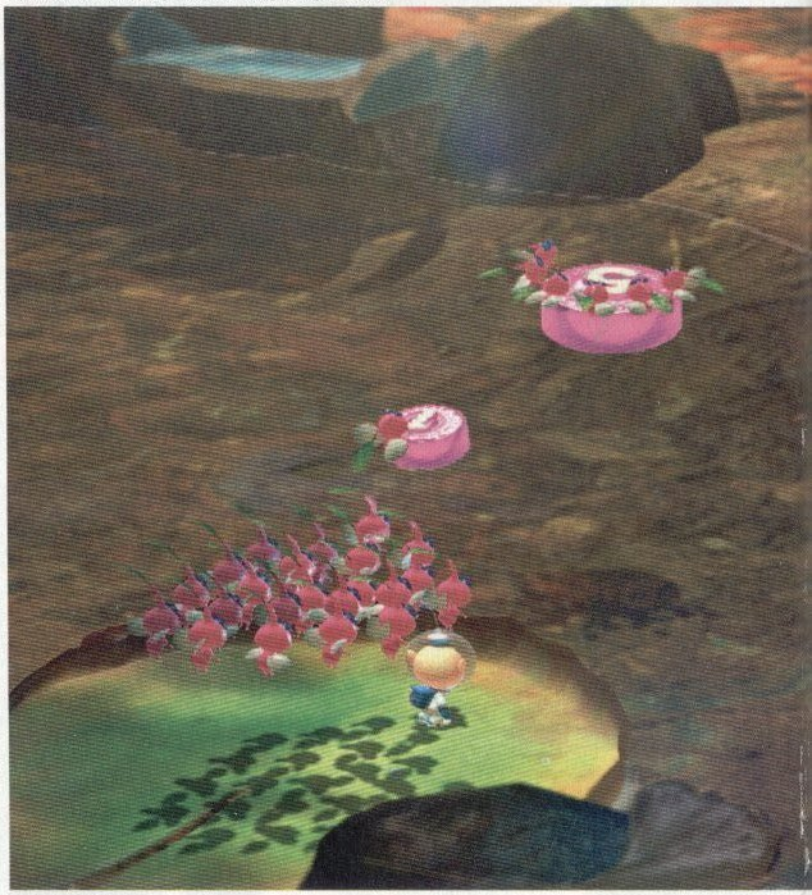
© Nintendo



▲ Conoceremos nuevas criaturas.

▼ Observa muy bien los escenarios.

▼Nada como volar para llevar objetos pesados.



Pikmin 3

Nuevos detalles revelados

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Estrategia**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Un nuevo reto.**

No hay duda, desde hace más de una década que esperamos Pikmin 3, primero para Nintendo GameCube, después todo apuntaba que Wii sería la consola donde veríamos la obra, ilusión que creció con la aparición de las primeras versiones, pero adaptadas al Wiimote.

Pasó el tiempo y Miyamoto insistía que el juego seguía en desarrollo, pero que aún no podía mostrar nada... hasta el año pasado durante la E3, donde por fin se reveló el aspecto final de esta obra tan querida por los fans de Nintendo. Wii U sería la consola elegida para recrear todos los ambientes que recorreremos una vez más con nuestro viejo amigo, el **Capitán Olimar**.

Si bien aún no se ha terminado de explicar el sistema de juego, ya está confirmado que todos los **Pikmin** que conocimos en los juegos de GCN estarán presentes, pero hace unos días se dio una sorpresa, un **Pikmin** más.

Se trata de uno pequeño, color rosa y con una cualidad muy especial: puede volar, lo cual te servirá para cruzar por ríos, muros y otros obstáculos que te impidan pasar, aunque también serán de mucha ayuda transportando objetos, sería muy interesante que también pudieran cargar otros tipos de Pikmin, aunque eso aún no es algo seguro, ya veremos qué otras sorpresas nos trae la versión completa, de la cual, aunque se sabe que saldrá este año, no se tiene una fecha exacta, pero es lo de menos, ya con el anuncio y las nuevas imágenes, podemos esperar otro poco para tenerlo con nosotros.

Fecha de lanzamiento
2013

Pikmin 3 será el primero de muchos juegos que aparecerán en Wii U este año

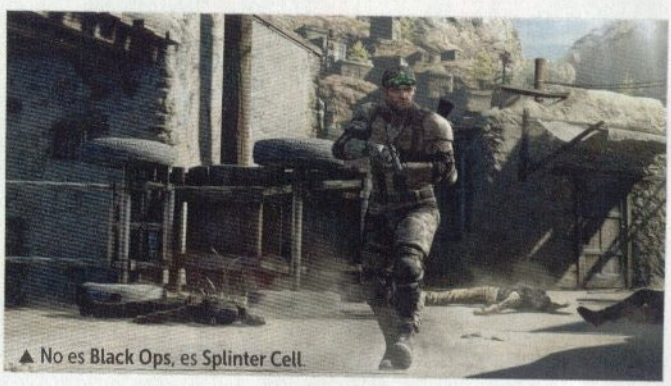
Aún sin valoración de la ESRB.

© Nintendo

Dale un vistazo al *gameplay* en youtube.com/RevistaCN

▶ Al igual que otros capítulos, podrás colgarte de ciertas superficies.

▲ Visualmente se nota un gran avance en la franquicia.



▲ No es **Black Ops**, es **Splinter Cell**.

Splinter Cell: Blacklist

Un mundo por conquistar espera por ti

- Compañía **Ubisoft**
- Desarrollador **Ubisoft**
- Categoría **Acción**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Renovación total.**

No es secreto para nadie que esta serie perdió algo de fuerza en la pasada generación. Fue en Nintendo GameCube donde vivió sus mejores años, y después se perdió, un poco por la fama de **Metal Gear** y otro tanto porque a los desarrolladores se les terminaron las ideas, pero ahora está de regreso con muchas mejoras importantes de parte de Ubisoft, quienes hace pocos días, confirmaron su salida en Wii U durante los siguientes meses; el nombre del juego será **Splinter Cell: Blacklist** y el protagonista, como no podía ser de otra forma, será **Sam Fisher**, quien ahora es líder de una organización secreta del gobierno de Estados Unidos, que tiene como propósito encontrar y eliminar a los principales terroristas del mundo. La versión para Wii U tendrá ventajas sobre otras plataformas gracias al GamePad, donde podremos realizar funciones y movimientos de forma más rápida.

Por si esto fuera poco, también se integrará un modo multijugador en el que se competirá en equipos, uno preparado para el sigilo y otro para la acción, el cual promete ser muy adictivo, ya te estaremos comentando nuestras impresiones en los siguientes números de Club Nintendo.

Aún sin valoración de la ESRB.

© Ubisoft

Todos esperamos que esta gran obra llegue pronto a América

Fecha de lanzamiento
Agosto 2013

LLÉVATE DE **REGALO** EL MEJOR CONTENIDO AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS...

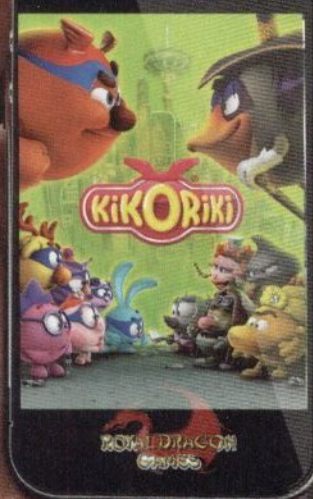
esmas móvil

© Kikoriki, 2012,2013

KiKORiKi

NUEVO

DE REGALO



ENVÍA

CN JUEGO KIKO

Los niños Kikoriki han decidido convertirse en superhéroes, ¡ pero va a ser una tarea difícil! ¡ Ayuda a la pandilla a alcanzar la grandeza!

AL **42222**

Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes, juegos, videos y tonos el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. Un tono real es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, solo debes tener activa tu línea. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008.

Costo por solicitud: Telcel $ 88, Isacell $1.06, Movistar $1.09 IVA incluido por mensaje enviado. Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y aceptas el servicio de renovación automática por el costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Aplica 11% en Cd. Fronterizas. Este cobro semanal te da 6 créditos para descargar contenido del Club solicitado. Costo por navegación en función al plan contratado con cada operador. Para cancelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Atención a Clientes, D.F. 5340 2323// Interior 01800 700 3333 gratuitamente desde un teléfono fijo ó con costo de llamada local desde teléfonos celulares, de lunes a viernes de 9:00 a 18:00. En el caso de cambio de compañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y Operadores Celulares compatibles en esmasmovil.com. El operador no se hace responsable del servicio. Responsable del servicio Comercio Más S.A. de C.V.

LLÉVATE DE REGALO EL MEJOR CONTENIDO AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS...

esmas móvil

¡Reparte puñetazos a la vieja usanza!...

ENVÍA

CN JUEGO BOX

AL 42222

DE REGALO

K.O. KID

NUEVO

Averigua los puntos débiles de cada adversario, esquiva sus ataques especiales y cuando llegue el momento oportuno, ¡túmbalos con tu superpuñetazo para convertirte en EL CAMPEÓN!

Se prohíba la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes, juegos, videos y tonos el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. Un tono real es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontara de tu saldo, por lo que este deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, solo debes tener activa tu línea. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008.

Costo por solicitud: Telcel $.88, Isacel $1.06, Movistar $1.09 IVA incluido por mensaje enviado. Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y aceptas el servicio de renovación automática por el costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Aplica 11% en Cd. Fronterizas. Este cobro semanal se da 6 creditos para descargar contenido del Club solicitado. Costo por navegación en función al plan contratado con cada operador. Para cancelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Atención a Clientes, D.F. 5340 2424 / Interior 01800 700 3333 gratuitamente desde un teléfono fijo o con costo de llamada local desde teléfonos celulares, de lunes a viernes de 9:00 a 18:00. En el caso de cambio de compañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y Operadores Celulares compatibles en esmasmovil.com. El operador no se hace responsable del servicio. Responsable del servicio Comercio Mas S.A. de C.V.

PAUSA

Rayman Legends Challenge App

Ubisoft libera un juego que retará tus habilidades ante los usuarios del mundo.

Electronic Entertainment Expo

La máxima feria de videojuegos del mundo llega a una nueva edición, en la que se esperan grandes anuncios para Wii U y Nintendo 3DS.

▶ No te pierdas los detalles en nuestra próxima edición.

© Entertainment Software Association

Evangelion 3.33

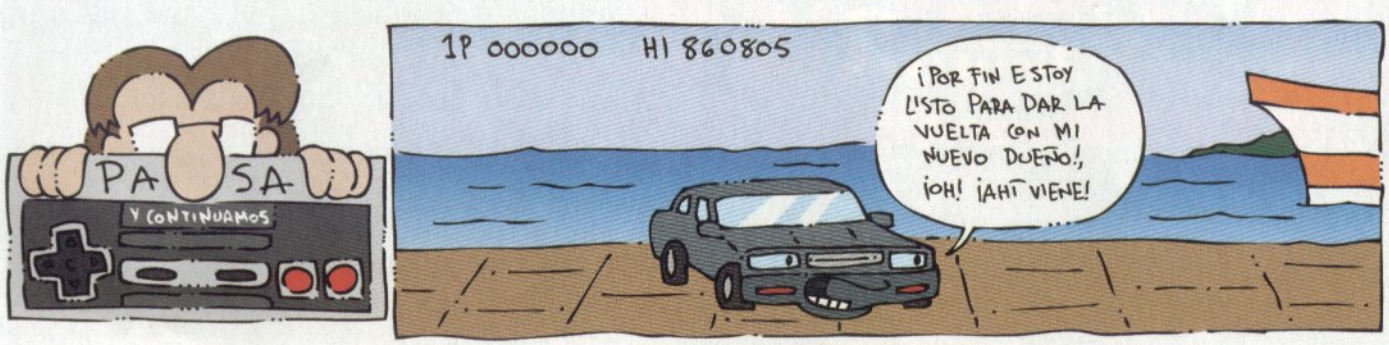
Continúa la épica misión por salvar al mundo.

La emoción de esta obra creada por el estudio Gainax tiene un nuevo giro que seguramente te dejará boquiabierto. Si quieres conocer los detalles de lo que te espera en esta película, no te pierdas nuestra próxima edición de "Un vistazo a Japón". ¡Te daremos todos los pormenores!

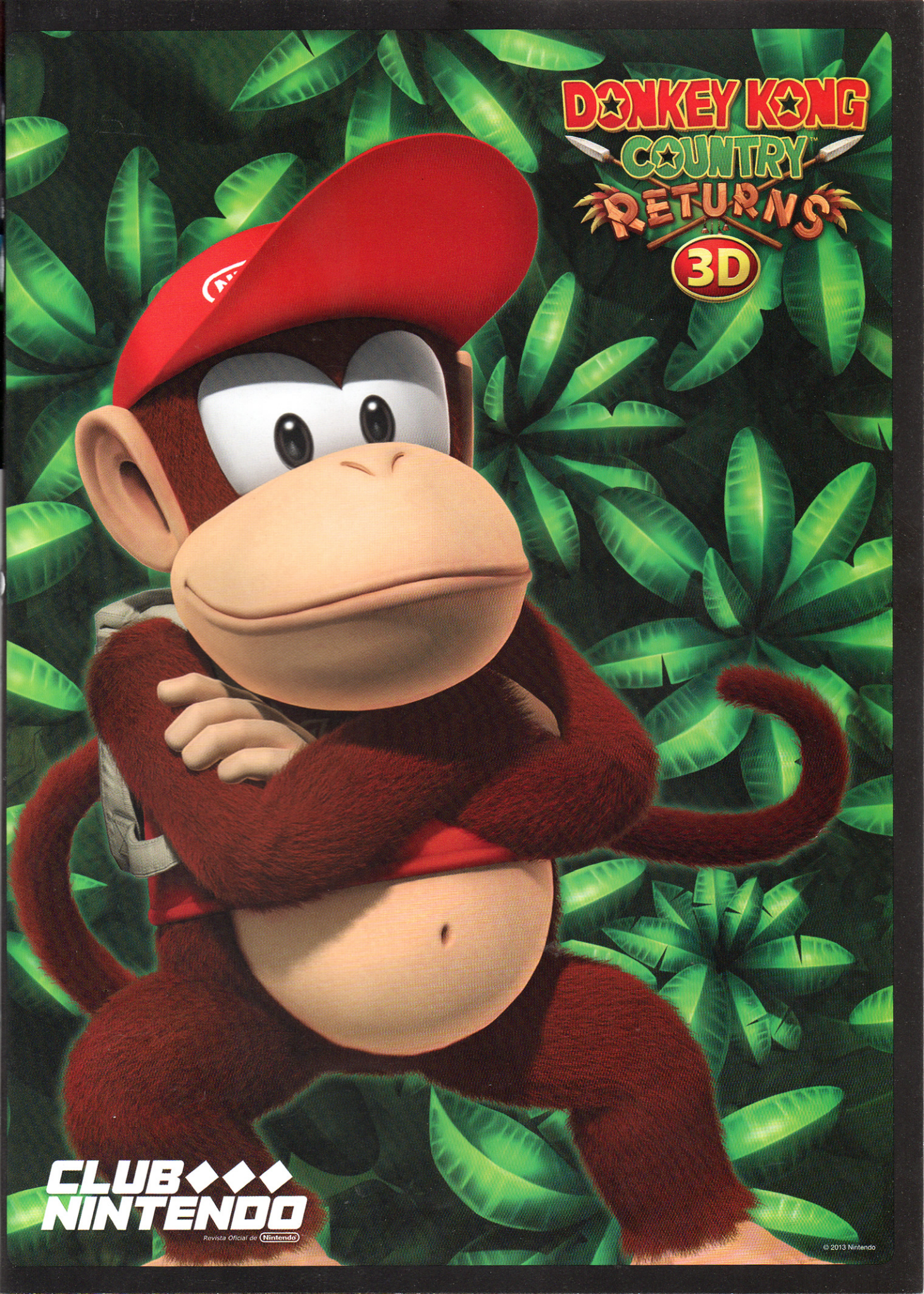
Gaming Pack

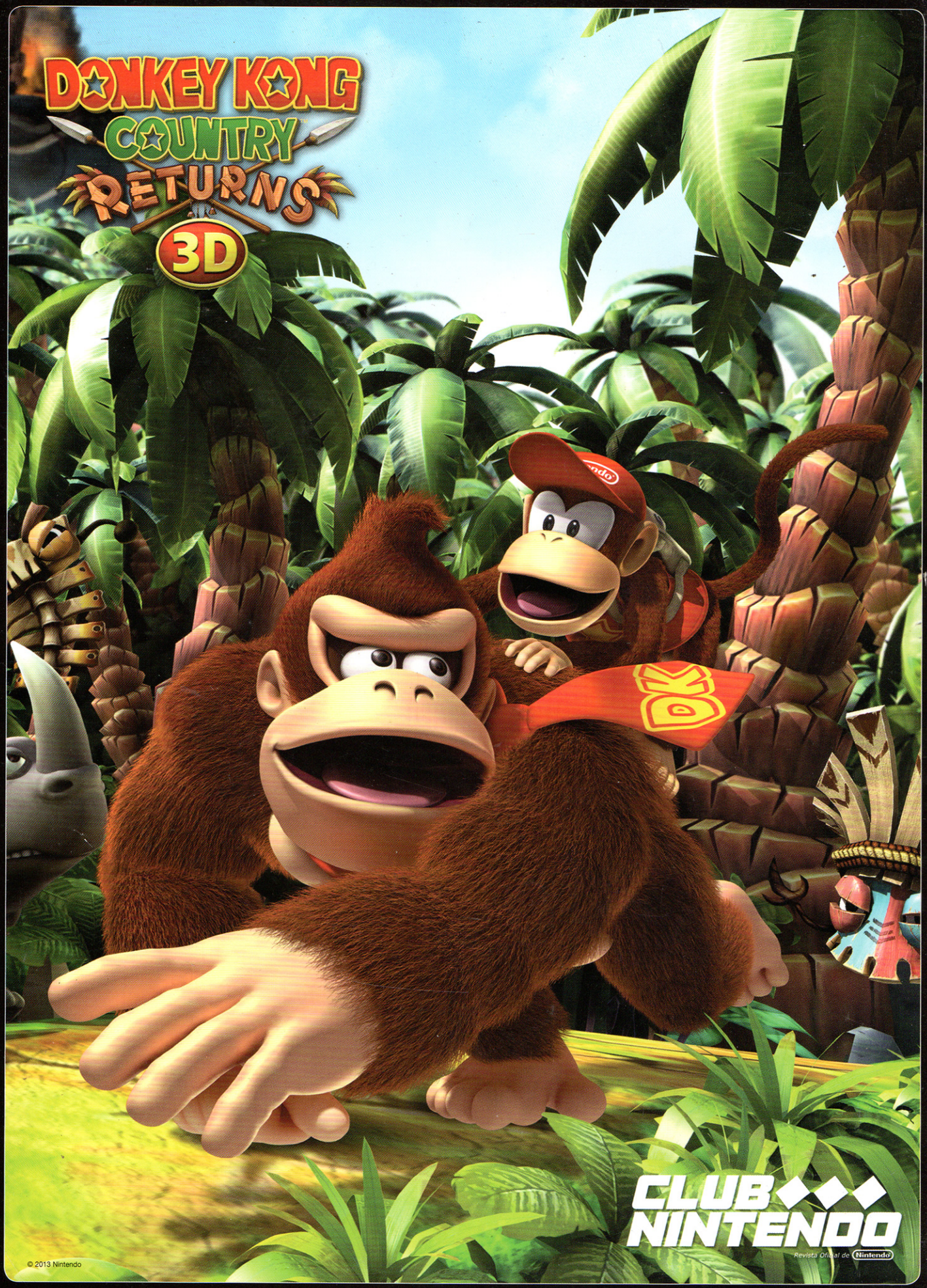
Compatible con los portátiles de Nintendo (NDS y N3DS).

Si necesitas llevar tus juegos de manera ordenada y segura, este *Case* es el indicado. Tiene espacio para 16 juegos e incluye dos *Stylus* de presición y dos largos.



TURRILANDIA


DONKEY KONG
COUNTRY
RETURNS
3D
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2013 Nintendo



© 2013 Nintendo